100ページ 付録 ファンタシースターオンライン/独占スクープ!! 機動戦士ガンダム

SEGA OFFICIAL

平成13年1月19日発行(隔週金曜日発行)第3巻第1号(通巻33号)

ファミ通DC

ドリームキャスト

2001 JANUARY 1/5・19 合併号 定価550YEN



［ファミ通ならではの緊急速報!!］

機動戦士ガンダム ネットワークバトル
エコー・ザ・ドルフィン
Close to～祈りの丘～
MSR METROPOLIS STREET RACER

［徹底攻略!!］

ギルティギア ゼクス
探偵紳士DASH!
燃えろ! ジャスティス学園
サカつく特大号

注目作完全網羅

デイトナUSA 2001
サンバDEアミーゴVer.2000
ハンドレッド ソード
カードキャプターさくら
デ・ラ・ジェットセットラジオ
ファイティングバイパーズ2
パワースマッシュ
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP
ガンスパイク
ギガウイング2
スーパーストリートファイターⅡX
月華の剣士
EVE ZERO完全版
Never7 ～the end of infinity～
パワージェットレーシング2001
ほか

［特報!!］

サクラ大戦3
ソニックアドベンチャー2
バイオハザード コード:ベロニカ完全版

★ファン必見連載

セガガガーン
エルドラドゲート通信
セガ・コンシューマー・ヒストリー
ワールドワイドDC

★特別企画

セガ開発会社探訪 ワウエンターテイメント
21世紀に残したいセガゲーム

ファミ通一族の陰謀 ～21世紀最初のお年玉!!～

100ページ攻略付録第16弾

ファンタシースターオンライン

トップハンター入門への手引き

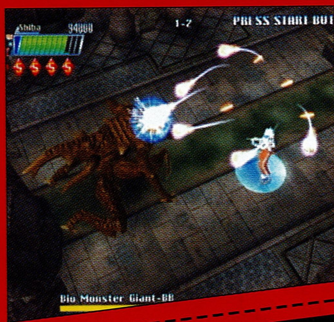
CAPCOM

AMUSEMENT WORKS 彩京 PSIKYO

ガンスパイク™ GUNSPIKE

20XX AD. A TROUBLED WORLD ECONOMY
CAUSED A SURGE OF MASS TERRORISM.
WITH WARFARE SPREADING TO EVERY CITY,
PEOPLE LIVE IN CONSTANT FEAR...
TO COMBAT THE TERRORISTS' ROBOT
SOLDIERS, THE "WORLD UNION FOR PEACE"
ORGANIZED A SPECIAL FORCE EQUIPPED WITH
"MOTOR BOOTS" FOR ULTIMATE MOBILITY.











これが本格アクション魂(スピリット)だ!

ゲームデザイン
AMUSEMENT WORKS 彩京 PSIKYO
キャラデザイン
CAPCOM

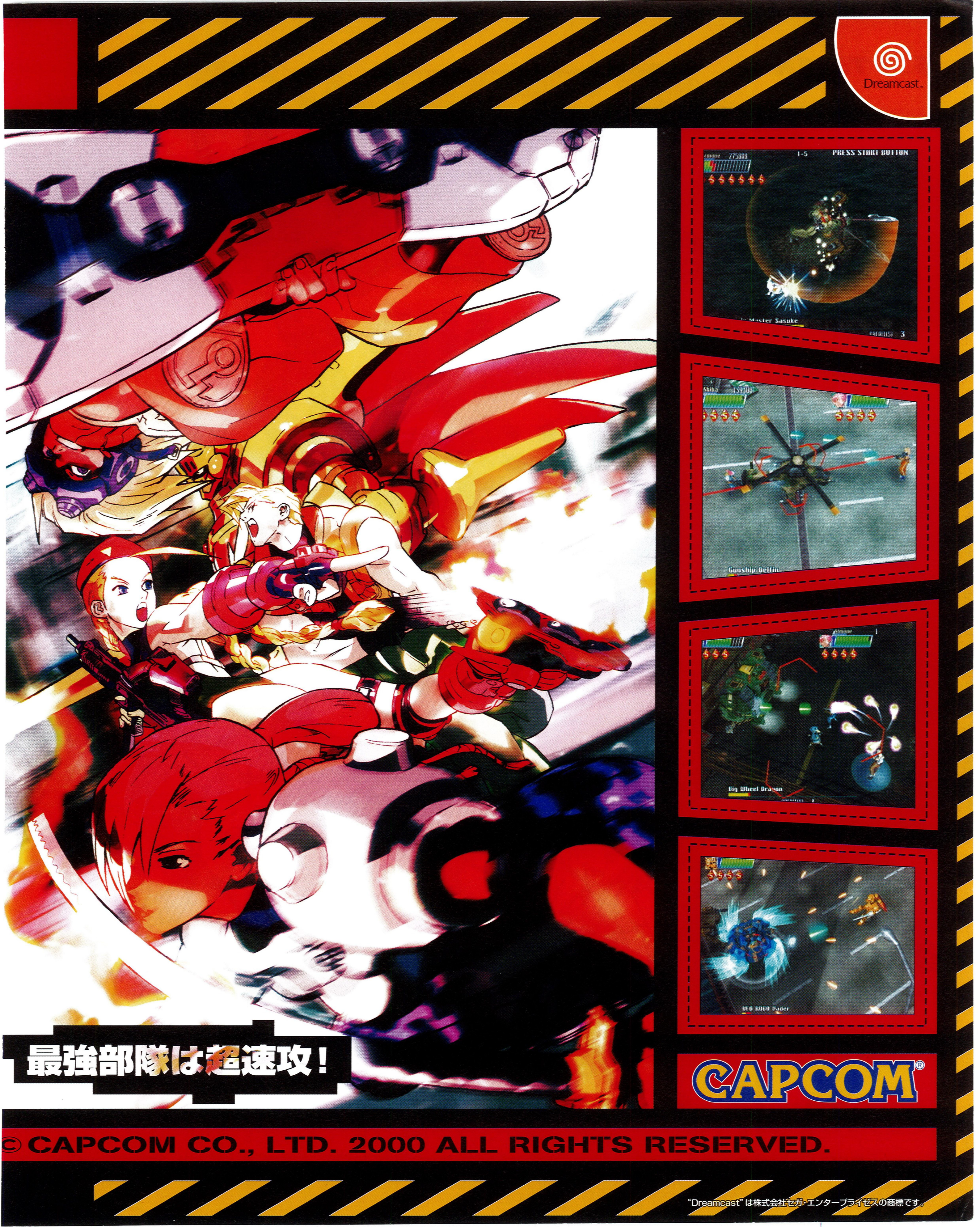
ゆえに最強仕様。
登場、ダブルネームの
ハイブリッド
シューティング!

キャミィ、ナッシュそしてアーサー! カプコン歴戦の勇士達が
特殊部隊を結成! テロ軍団を粉砕せよ!
モーターブーツで縦横無尽に駆けめぐり、多彩な攻撃を叩き込め!

NOW on sale

ドリームキャスト用ソフト [アクションシューティング]
ガンスパイク
標準価格5,800円(税別)
ぷるぷるぱっく対応

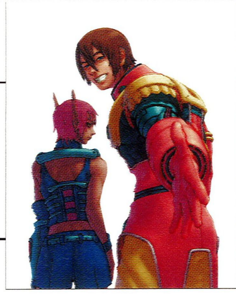
株式会社カプコン 〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)6946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493 広島(082)223-3339 松山(089)934-8786 福岡(092)272-0086
★カプコンフレンドリークラブ(CFC)会員募集中!★ お問い合わせはCFC事務局まで!! TEL(06)6948-0555 ★カプコンホームページ★ http://www.capcom.co.jp/ CAPCOM FAX 通信 FAX(06)6947-4540
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。※画面は開発中のものです。


Dreamcast
PRESS START BUTTON
Gunship Delfin
Big Wheel Dragon
最強部隊は超速攻！
CAPCOM
© CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.
"Dreamcast" は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。


SOFTMAX
THE GOLF GAME
ゴルフしようよ2™
新たなる挑戦
Dreamcast
2001.1.25.ON SALE

ファミ通DC

5・19 JANUARY 2001



CONTENTS

COVER
Motif: PHANTASY STAR ONLINE
Illustration:SEGA/SONIC TEAM

FAMITSU DC ORIGINAL

緊急速報

ファミ通DC 1月5・19日合併号 特別付録 ファンタシースターオンライン トップハンター入門への手引き

21世紀オススメ8タイトル超攻略!!

Special Report

ファミ通DCネットゲーマー

攻略Data&Chart



GAME INDEX

■ドリームキャスト

■ドリームライブラリ

■アーケード

発行 株式会社セガ
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 Tel03・5736・7111(大代表)
発売 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 Tel03・5433・7850(営業局)



FAMITSU DC
EXPRESS
JANUARY 1.5-19 ファミ通DCエクスプレス

TOPIC セガ分社化に、他社へのソフト供給……激動の一年を追う!

2000年もはや年の瀬。20世紀の最後の年だけあって、この1年ゲーム業界には話題がてんこもり。というわけで、本誌読者と小売店に一大アンケートを実施。今年1年でもっとも印象に残った、ドリームキャスト関連のトピックを選んでもらうことにした(有効解答数131票)。

1位はセガの分社化。セガの21世紀を左右しかねない出来事だけに、当然と言えば、当然過ぎる結果か。やはりセガの会社問題には総じて関心が高かったようだ。

ユーザーにとって興味深かったようなのが、2、3位に続けてランクインしたTSUTAYAによるゲームレンタルと、@baraiというセガによる新しい流通の試み。いずれも爆発的に受け入れられたというわけではないが、話題性は十分だったようだ。いずれにしても大きく揺れた2000年のセガ。はたして2001年はどうなるのか?

<ユーザー＆流通関係者が選ぶセガ関連今年の重大ニュース>

順位	トピック	得票数
1	セガが開発部門を**分社化**	39
2	ソフトが手軽に遊べる、TSUTAYAで**ゲームレンタル**	26
3	流通からは反発も!? セガ@barai開始	24
4	セガ他社プラットフォームへソフト供給を発表	22
5	ネットワークRPG『**ファンタシースターオンライン**』発売	17
6	セガが東京ゲームショウに出展せず、独自のネットイベントを開催	16
7	セガ入交社長降任、大川功体制へ	14
7	専売タイトルも! Dreamcast DIRECT好調	14
9	ドリームキャストのISAOプロバイダー有料化へ	11
9	香山哲氏が顧問に就任! セガ新体制へ	11
11	待望のメモリーカード4Xもお目見え! 周辺機器花盛り	9
12	株価も暴落、セガ4期連続の大幅赤字	8
12	役に立つ!? 値段が高い? 賛否両論!? の**ドリームアイ**	8
14	ドリームキャスト、欧米で好調!!	6
15	ドリームキャスト、ネットに注力!!	5
15	年末商戦大ショック!!『**サクラ大戦3**』**発売延期**	5

少数意見
●ドリームコールの発表。●ドリームキャスト2周年。●ドリームパスポート3が配布された。●ファミ通DC隔週刊化。●ドリームライブラリ開始。●マッチングサービス開始。●ドリームキャスト、インドに進出。●NAOMI2発表。●net@一時中止。●社名変更。●ドリコレ開始。●モトローラとの提携。●美少女ゲームの増加。●新ハードのウワサでCSKの株価が高騰。etc.

理由
●「分社化は開発部署が自由に開発できるようになってとてもよい。ただし、セガ本体の意味を喪失するのではないか不安だ」(北海道/柴田高光)●「ゲームを試せる@baraiやレンタルは革新的」(山梨県/裏)●「レンタルはライトユーザーにはぴったり。ただ、種類が少ないのが難点」(香川県/EVIL EYE)●「始めは『PSO』をやるつもりはなかったが、いまは体験版に夢中」(神奈川県/よっきさん)●「セガのネットイベントは自社イベントに注力しただけに、初めてにしては○」(愛知県/nina)●「入交さんの退陣はしかたのないことかもしれないが、クリエーターに好かれた稀有な社長なので残念」(東京都/くまきち)



←革新的だったゲームレンタル。もっとソフトを増やしてほしいところ。



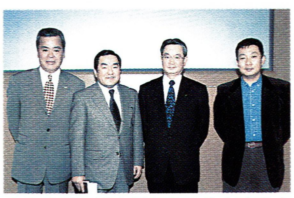
➡期待の高かったドリームアイだが、価格の高さもあり、賛否両論だった。

WOW ENTERTAINMENT / Hitmaker / Amusement Vision / SEGA ROSSO / Smilebit / OVERWORKS / SONIC TEAM / United Game Artists / WAVE MASTER

←9月1日付けで開発部門が分社化。より自由なゲーム作りが可能になった!? セガの起爆剤的な存在で、大きな話題に。



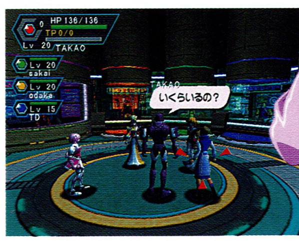
➡発売延期にガッカリしたファンも多い『サクラ大戦3』。



⬆佐藤氏や香山氏をはじめとする人事が話題になった。



➡未発売のドリームコール。期待は高いがどうなった?



➡『PSO』にかけるセガファンの期待は高い。

今年は"塊"から"粒"へと移行する過渡期

激動の1年を経て、ドリームキャストはどうなるのか。ここではゲーム業界の事情に詳しい、細川敦氏にお話を伺った。氏は流通関係の業界紙、"デジタルエンタテイメントビジネス"を発行するメディアクリエイトの代表取締役である。

"新生セガ"には大いに期待

――この1年のドリームキャスト関連で印象的な話題は？

細川　やはり"新生セガ"ですね。脱プラットフォーマー、コンテンツプロバイダーへの転換は印象的です。ただし、単純にソフトの切り売りをすることが得策とは思えないので、2001年以降はどう転換していくかが楽しみです。むしろドリームキャストというハードにこだわらず、フリーハンドを持ったことで、切り売りではない「あっ！」と驚かせるような何かが出てきそうな感じがします。そういう意味では香山特別顧問にとても期待しています。

つぎに印象的だったのが、@baraiとレンタルです。このふたつは、ネットワークがユーザーへの商品の提供形態を変えるという見本のようなものですね。個々の成果ではなく、これをまず実現したということをすなおに評価したいですね。

――この1年は家庭用ゲーム全体が不調でしたが……。

細川　'83年にファミコンが発売されてから15年以上経ち、幸福な時代は終わったのかなという感じですね。かつてのコアなゲームファンは社会人となり、時間的にもライフスタイルの面でもゲームと向かい合う機会が減少している傾向にある。PSを支えた移り気なライトユーザーもどこかへ行ってしまって、雲散霧消といった状態です。加えるに、あとに続く世代は少子化でボリューム的には期待できない。

こうした状況を分析すると、いままで市場を成長させた"塊"が喪失して"粒"に分散したんだと思います。今後は"塊"から"粒"と移行する中で、新たな発展段階に入ると思います。"粒"であるがゆえに見えにくくなりますが、逆にいろいろなところに入り込んで付着することが可能になる。目には見えづらいでしょうが、"粒"が市場に広がりをもたらし、大きなものになるでしょう。いまはその過渡期ですね。

これからは"分立"の時代へ

――来年は、XBoxやゲームキューブなどの新ハードも登場してきますが、ゲーム業界はどのようになるとお考えですか？

細川　市場が拡散化したぶんだけ、ハードも一強皆弱ではなくなるように思います。それぞれのハードが棲み分けをする"分立"の時代に移行するのではないでしょうか。その点で、ドリームキャストにしても、十分ほかのハードに対抗してやっていけるだろうと思います。

まあ、実際のところ、今後はいわゆるいままでのゲーム機だけではなくて、携帯電話やPDAなどともライバル関係になるわけで、そのぶん、ハード間の競争はより激しくなるとは思いますけど。そのため各ハードの絶対的な普及台数が減少するでしょうね。まあ、それに合わせてハードの改良型が登場して、ひとつのハードでも、いままで以上にバリエーションが増加することになると思います。

あと、注目したいのがネットワーク。これまでは、どちらかというと過度に捉えられすぎたきらいがあるように思うのですが、作り手やユーザーのあいだに浸透していっているぶん、今後はネットワークというものが、より等身大で捉えられるようになると思うんです。そのぶん過度な期待もなくなり、地に足のついたサービスも提供できる。そういう意味では、ネットワークは始まったばかりだし、ドリームキャストの存在意義もどんどん出てくるのではないでしょうか。



⬆分社化、社長交替、社名変更と激動の1年だった2000年のセガ。2001年はどんな年に？

EVENT

年末恒例のコミックマーケット ゲームファンは企業ブースへ行こう!!

12月29日（金）～30日（土）に開催されるコミックマーケット（通称コミケ）だが、ゲームファンに注目してもらいたいのは企業ブース。毎回数多くのゲームメーカーが出展し、ゲーム関連グッズの物販などを行うのだ。そこで、ここではとくに、ゲーム関連メーカー8社の出展内容を紹介することにしよう。コミケに備えて、それぞれのメーカーが腕によりをかけているだけに、思わぬ掘り出しものもあるかも……。

日時　12月29日(金)～30日(土)
10:00～17:00
(30日は16：00まで)
会場　東京ビッグサイト
(企業ブースは西4ホール)
入場料　無料(ただし入場の際はカタログの提示が必要)
URL　http://www.comiket.co.jp



⬅毎年2回、開催されすっかり風物詩となったコミケ。

出展メーカー	出展内容
エンターブレイン	ドリームキャストとはあまり関係がないかもしれませんが、小社も出展。当日重大発表があるらしいんです……。
ナインライブス	ドリームキャストソフト『プリンセスメーカーコレクション』のデモを出展予定。赤井孝美のイラストがかわいいPC版『4』のテレカも。
ゲームビレッジ	残念ながら『EVE ZERO 完全版』の出展はないものの、PCの期待作『マーメイドの季節』のオリジナルグッズを販売。
スタジオライン	コミケで初お目見えとなるドリームキャストの新作を発表!!　それに併せ、オリジナルテレカの販売もあり。
キッド	『メモリーズオフ』や『Never7』などの人気タイトルの関連グッズを販売。『Close to～祈りの丘～』テレカも本邦初登場。
アルケミスト	『センチメンタルグラフティ2』などNECインターチャネルの人気作のグッズが勢ぞろいするのだ。
HAPPY★LESSON&こみっくパーティー	『HAPPY★LESSON』と『こみっくパーティー』のアニメ化を記念して、会場限定グッズを販売。
F&Cメトロノーム	F&C2001年カレンダーなど、人気ソフトのグッズが花盛り。家庭用移植希望への思いをはせるもよし。

EVENT

話題のゲームが楽しめる、全国4ヵ所にて 第13回次世代ワールドホビーフェア開催

'01年早々、東京や大阪など全国4ヵ所において、"第13回次世代ワールドホビーフェア"が開催されることになった。最新のおもちゃやグッズなどが集結するこのイベントには、毎回たくさんのゲームソフトが登場。期待の最新作を体験することができる。そのほか、豪華ゲストの登場も予定されているぞ。気になる出展メーカーは現段階ではセガトイズや任天堂、ソニー・コンピュータエンタテインメントをはじめ、カプコンや、ナムコ、コナミ、といった大手20社以上を予定。入場は無料とのことだから、お近くのゲームファンはでかけてみてはいかが？



⬆こちらは前回の模様。毎回たくさんの動員数を記録する次世代ワールドホビーフェアだ。

	開催日時	開催時間	会場
東京大会	1月13日(土)、14日(日)	9:00～16:00	東京ビッグサイト
福岡大会	1月21日(日)		福岡ドーム
大阪大会	1月28日(日)		大阪ドーム
名古屋大会	2月4日（日）		ナゴヤドーム

問合せ先／03-5389-8101（次世代ワールドホビーフェア事務局）
※祝日を除く 月～金13:00～19:00
公式ホームページ **http://www.whobby.com**

EVENT

驚きの新作発表もアリ!? HAPPY TOGETHER! Vol.1開催!!

12月28日、東京・恵比寿にて"F＆C with NECインターチャネル HAPPY TOGETHER！VOL.1"が開催される。新作発表会であるこのイベントでは、F&C作品でおなじみの声優さんが多数登場し、楽しいトークショウをくり広げる。そのほか、オリジナルグッズの販売やプレゼントなども予定されているのだ。気になるドリームキャストタイトルの発表もあるかも!? チケットはイベント前日の27日(水)まで、ローソンチケットで前売中だ。



⬆F＆Cの新作PC版『同窓会 again』も楽しめる!?

日　時	12月28日(木)14:00～(註)
場　所	恵比寿　EAST GALLERY B1Fイベントフロア ※JR・地下鉄日比谷線恵比寿駅西口・徒歩2分
問合せ先	03・3365・6757(F&C企画局)

(註)予定数に達した時点で14:00開始分の販売を終了。以下申込み状況により、16:00～、18:00～と順次追加公演が設定されます。

TOPIC

あなたの投票が優秀作を決める! "第5回日本ゲーム大賞"一般募集開始!!

2000年に国内でリリースされたコンピュータエンターテイメントソフトウェアの中から優れた作品を選出する（社）コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会による"第5回日本ゲーム大賞"。その一般投票が'01年1月1日（月）から開始される。投票はハガキ、インターネットなどで受け付け、締切は1月31日（水）必着となっている。投票はひとりにつき1回の投票のみ。全投票者の中から抽選で、旅行券など豪華プレゼントがもらえちゃうので、応募してみては？ 各賞の発表は3月下旬を予定しているぞ。

日本ゲーム大賞 Japan Entertainment Software Awards

⬆ファンのみんなの一票が大賞を決めるのだ。

応募方法
〈ハガキ〉①氏名、②住所、③電話番号、④年齢、⑤プラットフォーム名、⑥ソフト名を明記のうえ、
〒100-8617
東京中央郵便局 私書箱1040号
「日本ゲーム大賞」係まで
〈インターネット〉
http://www.cesa.or.jpへアクセスし、必要事項を記入する。
●問合せ先　03・3519・5157
（日本ゲーム大賞インフォメーションデスク）祝日を除く月～金、10:00～17:00まで

e! TOPIC エンターブレイントピック

ファミ通だけのオリジナル企画！

『グランディア』ファミ通オリジナルカレンダーinCDケースを5媒体500名にプレゼント!!

ハドソンから好評発売中の『グランディア パラレルトリッパーズ』を記念して、ファミ通オリジナルのCDケース入りの『グランディア』01'年カレンダーを合計500名様にプレゼント！ 希望者は①住所、②氏名、③年齢、④職業、⑤お持ちの方はメールアドレスを記入のうえ下記あて先まで。締切は'01年1月20日(土) 消印有効。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。21世紀の始まりは『グランディア』とともに時を刻もう！



⬅ファミ通グループ5媒体のオリジナル企画。

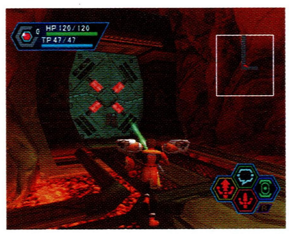
（あて先）〒101-8691
東京都千代田区神田郵便局私書箱10号
「グランディアカレンダー読者プレゼント ファミ通DC」係

TOPIC

『PSO』ブロードバンドアダプタに正式対応!! これで常時接続が可能に

ついに発売されたネットワークRPGの先駆け『ファンタシースターオンライン』。だが、「ネットワークに接続するのにお金のことが心配！」という人も多いはず。そんななか、セガとソニックチームがブロードバンドアダプタの正式対応を発表した。このアダプタを使えば、常時接続サービスのCATV、フレッツISDN、ADSLを利用できるのである。ただし、動作確認は現在確認中で、それがすみ次第順次ソニックチーム、セガ、CSIのHPで発表するとのこと。ちょうどこの本が出ているころには発表されているはずだ。遊び尽くすために要チェック！

http://www.sega.co.jp
http://www.sonicteam.com
http://www.csi.co.jp



⬆ブロードバンドアダプタを使えば、常時ネットワーク接続サービスを利用できるのだ。

INTERNET

isao.net内で購入&支払いを一括管理できる決済システム"ドリム口座"とは?

この度ISAOでは、新しいインターネットの決済システムとして、"ドリム口座"を新設することになった。ドリム口座とは、電子取引の履歴を一元的に閲覧できるようにした個人単位の口座のこと。これにより、ネット上での取引履歴をドリムに統一し、銀行口座のように利用実績と残高を照会できるようになる。つまりは、仮想通貨であるドリムが流通する"isao.net"という国に、銀行口座を設けるようなものなのだ。

いままでインターネットの有料コンテンツの電子取引にさまざまな手段を併用していたことを考えると、このドリム口座がいかに便利かがわかる。有料コンテンツを利用する場合でも、ドリム口座に加入していれば簡単に電子取引ができる。また、ドリムによるisao.netの接続料金（定額コース随時支払い）が可能になった。今後ISAOではドリム口座の利用状況に応じ、各種会員サービスを実施する予定だ。

モバイル情報局DC

インターネット空間に仮想世界を作るi-mode用コンテンツ『BIGLOBETOWN』

NECがお送りするi-mode用コンテンツ『BIGLOBETOWN』。仮想空間の住人であるキャラクターを育成していくというこのゲームだが、特筆すべきはその仮想空間がとてもリアルなこと。就職試験を受けられたり、マラソン大会があったりと、まさに現実さながらの展開を見せるのだ。i-modeのゲームサイトの公式メニューに登録されている（月額/300円）。現在『BIGLOBETOWN』では、'01年2月まで、毎月抽選で100名様に冬季限定バザールでござーるグッズが当たるキャンペーンイベントを開催中だ。趣向の凝らされたキャンペーンをお楽しみあれ。







⬆➡仮想空間という感覚がよく味わえる本作。さまざまなイベントも発生する。

TOPIC キャラクターイメージソングが一挙リリース『HAPPY★LESSON』音楽CDの通販開始!

データム・ポリスターの期待作、『HAPPY★LESSON』の各キャラのイメージソングとラジオドラマCDが、通販限定で発売されることになった。シングルは各キャラ（6枚）がそれぞれ1000円、ドラマCDは2500円（いずれも税込）となっている。希望者は①希望する商品名と希望枚数、②手数料（一律500円）込みの合計金額、③あなたの郵便番号、住所、氏名（ふりがなも）、電話番号を明記した紙を同封し、郵便為替または現金書留で以下のあて先まで。

〒101-0062　東京都千代田区神田駿河台1-8東京YWCA会館5F（株）データム・ポリスター S-CD＆ドラマCD係まで。締切は'01年1月20日（当日消印有効）。発送は2月中旬となっているのだ。

問合せ先／03・5281・5563



←↑S-CDジャケットはさささむつみ氏描き下ろし。6枚購入すると特典がつくよ！

TOPIC ファン待望! 海外版『ベア・ナックル2』のオリジナルサントラの通販が開始される!

メガドライブファンを興奮させた格闘アクションの傑作『ベア・ナックル2』。その海外版（海外でのゲーム名は『Streets of Rage 2』）のオリジナル・サウンドトラックCDがこの度海外で発売されることになった。しかも、それに合わせて日本国内でも海外版サントラの通信販売が決定。『ベア・ナックル2』の開発元としても知られるエインシャントのホームページにて予約受付をすることになったのだ。サントラの発売は'01年1月下旬を予定しているぞ。

エインシャントといえば、『トア～精霊王紀伝』（サターン・セガ）や『カルドセプト』（サターン・大宮ソフト）などのゲーム音楽を手がける古代祐三氏が所属する開発会社。リマスタリングを行って、格段に音質の向上した『ベア・ナックル2』のサントラで、古代ミュージックの真髄を堪能しよう。http://www.ancient.co.jp/



←海外でも根強い人気を誇る本作のサントラが発売される。

MEDIA EXPRESS

世界に羽ばたく日本のアニメ。今回は海外でも通用する2作品を紹介。



人狼 JIN-ROH DTS-Edition

●発売中　●定価：13440円（税込）
●発売元：バンダイビジュアル
原作・脚本：押井守、監督・沖浦啓之による、劇場用アニメがDVDとして登場。架空の戦後史を舞台に、治安部隊と地下組織との戦いが描かれている。



真ゲッターロボ対ネオゲッターロボ①

●発売中　●定価：2100円（税込）
●発売元：バンダイビジュアル
いままでとはまたひと味違った『ゲッター』シリーズ最新作。今回は原作者である石川賢氏が全面参加。全4巻の予定で、ビデオ、DVDが同時発売だ。

発売日	攻略本書名	出版社名	本体価格
12月21日	サカつく特大号　J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう! パーフェクトガイド　～必須知識編～	エンターブレイン	1200円
12月21日	探偵紳士DASH!公式攻略ガイド	メディアワークス	1200円
12月21日	ファンタシースターオンライン　ナビゲーションガイド	ソフトバンクパブリッシング	1200円
12月下旬	燃えろ!ジャスティス学園　ナビゲートガイド	ソフトバンクパブリッシング	1600円
12月末日	サクラ大戦　帝国華撃団花組白書	講談社	1400円
12月末日	Kanon　公式ガイド	ソフトバンクパブリッシング	1300円

TOPIC ただいま入居者募集中!! 札幌発! コンテンツクリエーターの創造拠点誕生

'01年4月、北海道・札幌市に登場するコンテンツクリエーターのための新しい創造拠点を紹介しよう。その名も"インタークロス・クリエイティブ・センター"。デジタル技術を使ったクリエーターを支援するために設けられたこの施設では、高速インターネット回線（2MB）を備えたレンタルオフィスを用意。デジタルコンテンツ制作に携わるクリエーターに安価に貸し出すようになっている。そのほか、専門技術や経営に関するセミナーや、制作者どうしが作品を発表しあうイベントなども予定。デジタルコンテンツクリエーターにとっては、快適な制作環境が約束されることになる。入居の受付は'01年1月5日（金）までとなっている。書類審査をもとに、入居者の決定は1月末日までに行われる。北の地でゲーム制作もいいかも。

問合せ先／011・817・8913

URL http://www.ICC-jp.com

ドリームキャストトピック ALL that JAZZ あれこれ

大村　今年最後のこのコーナーも盛り上がっていこう！

古屋　年末のせいか情報がばんばんなんです。がんばっていきましょう。まずは、突然飛び込んできたビッグニュースから。あの『シーマン』にWindows版がでるらしいんです。日本アイ・ビー・エムから発売されます。

大村　ほう、そいつは楽しみ。

古屋　おつぎはセガとナムコがタッグを組んだ話題。

大村　え!? どんな格闘ゲーム？

古屋　違いますよ！　セガとナムコがアミューズメントの物流事業で統合するんです。これでコストダウンを図るわけです。

大村　なあるほど。いまアミューズメントは厳しいからなあ。

そうそう、このあいだテレビを見ていたらびっくりしたよ。フジテレビの『笑っていいとも』に俳優の三上博史が出演して、ドリームキャストの新作を宣伝していったんだ。

古屋　どんなゲームですか？

大村　詳細は不明なんだ。発売は3月ごろらしいんだけど、タレントの釈由美子さんも共演するらしいんだよね。

古屋　期待できそうですね。

大村　最後にみなさんにクリスマスプレゼントを。全米No.1ヒットを記録した『エニイ・ギブン・サンデー』のDVD化を記念して、5名にオリジナルTシャツをプレゼント。希望者は①住所、②氏名、③電話番号を明記のうえP160のあて先まで。締切は'01年1月18日（木）必着。

それでは、よいお年を!



←主演／アル・パチーノの話題作。今回はTシャツをプレゼント!!

DC EXPRESS NEWS Close-up

『青の6号 歳月不待人-TIME AND TIDE-』発売記念 2大監督&スタッフ座談会 in GONZO

OVAからDCへと世界を広げる『青の6号』。この制作を担当した"GONZO"のスタッフに制作秘話をうかがったぞ!!



右より OVA監督/前田真宏 DC版監督/大倉雅彦 ゲームプロデューサー/木下直樹 ゲームディレクター/木下研人、大倉純也

DC版『青の6号』の生い立ちから……

— どのようにDC版に関わったかお話しいただけますか?

前田真宏 (以下・前田) OVAの監督です。DC版ではときどき顔を出しては、ためにならないことを言ってました (笑)。

大倉雅彦 私は、前田さんから「ドリームキャスト版は任せた」と言われ、監督として好き勝手やらせていただきました (笑)。

木下直樹 DC版のプロデューサーをやらせてもらいました。

大倉純也 僕は、ゲームのディレクターその1の大倉です。ゲームの仕様とかいろいろやりました。

木下研人 ゲームのディレクターその2の木下です (笑)。

前田 ダブル木下とダブル大倉で、紛らわしいんですよ (笑)。

— ゲーム化でOVAを意識した部分はありましたか?

大倉雅彦 同じにはやりようがないと思ったので、前田さんの顔色をちらちら見ながら、「コレやっても怒らないかな〜」って……。

前田 むしろアンチだったよね。「もとのカラーにひき戻してやる」みたいな (笑)。

大倉雅彦 「俺色に染めてやる」ぐらいの勢いでやらせてもらったかな (笑)。デザインに限らず、お話もそうですし。

— 大倉色が出てるかなという感じですか?

大倉雅彦 わかりやすいお話が好きなんです。OVAは、どちらかというとハイブローなイメージがあるなと思ったので、前田さんの胸を借りてOVAの目指していない方向でやりました。

前田 よく言うとでしょ (笑)。

大倉雅彦 いえいえ。

— DC版のストーリーはどのように進められたのですか?

大倉雅彦 先行してPS版の開発が進んでいて、そちらが前田さん直々の正統派番外編という感じだったので、DCチームは、サイドストーリーがあったらおもしろいな、という方向で進めました (笑)。

前田 そう、OVAの立ち上げのときに大倉さんが遊びに来て、まだ、ゲームのゲの字もないころなんですけど「手伝って」ってお願いしたら「いやだ」って…… (笑)。

大倉雅彦 「ごめんこうむる」みたいな勢いだったね (笑)。

前田 かなりなスピードで、袖にして帰っていったんですよね。

大倉雅彦 覚えてましたか (笑)。

前田 お話はコレはコレでおもしろいかなと思いましたね。

大倉雅彦 最初、シナリオをどうしようといっているとき、セガの山中湖の山荘で合宿をしたんです。そのとき、マンガの『アストロ球団』の話で盛り上がって (笑)。で、ノリは決まっちゃたかな?

大倉純也 帰ってきてすぐ復刻版買いましたからね (笑)。

— ゲームの監督としての醍醐味はありましたか?

大倉雅彦 ゲーム監督は、初めてだったんですよ。やってみて、アニメ屋さんとゲーム屋さんというのは異文化だと思うんですよね。同じ言葉を語っていても、意志の疎通ができないとかね、もう立ってる土台が違うので、けんけんがくがく、毎晩首締めあうような打合せをしましたからね。

木下直樹 連続18時間とか。

大倉雅彦 すごかった。でもなにひとつ実にならなかったりしてね (笑)。でもおもしろかった。はじめて黒船がきたときの通訳のいない日本人と外国人の会話みたい (笑)。それが延々続いて。それがいちばん印象に残ってます。

ゲーム『青6』の隠された話!?

— ゲームの部分での苦労は?

大倉純也 ゲーム制作というより、大倉監督からいわれても、言葉の違いで、理解できずに苦労しまくった (笑)。

大倉雅彦 最後のほうは、泣きも入ったしね。「できること、できないことがあるんですよ」とかね (笑)。

前田 「まくった」にすごいアクセントが入ってますよ (笑)。

木下研人 僕が苦労したのは、海と地上での整合性ですね。最初は言葉の違いもあって、がっちりと組み合わさったモノができていなかったんですよ。それで、大倉監督にも「おまえら、これやばいんじゃないのか」って (笑)。それから、構築したりと、苦労しましたけど、完成はひとえに大倉監督のお力のおかげです。

一同 (爆笑)。

木下研人 最終的に整合がとれてアニメが入って、ストーリーを通してみると「スゴイものができあがったなぁ」と実感しました。

— アニメ部分でというか、新技法を使ったキャラデモの部分はいかがでしたか?

大倉純也 メチャメチャ苦労しました。そこはもう……。

木下研人 そこはもう時間延長しないと語り尽くせない (笑)。

大倉純也 そこが全体の7割、8割とかいうレベルでしたから。監督には4回とか絵コンテ書き直していただいたり……。

大倉雅彦 そうだったね。

大倉純也 1シーン1キャラの口パクだけで数百枚とか、ふざけた数字のテクスチャー数で、それを打ち込むのも描くのも「ヒーヒー」いいながら時間と闘ってました。けど、結果的に新しくてすごくいいモノになってると思ってます。



↑映像集団GONZOが制作したOVAは、バンダイビジュアルから発売中。DC版も好評発売中。

— とくに見せたい部分というと?

大倉雅彦 作った物語に思い入れがあるので、ゲームをプレイすることによって、物語の中に入ってもらえたらなと思います。最後に小粋な仕掛けもあるので、ドップリ『青6』の世界に浸ってもらえたらと思いますね。

大倉純也 犬が秘かに好きだったりするんで (笑)。さりげなくソファーに寝転がってる姿とか、エンディングでいい感じで存在感をだしているところを見てください。あれってOVAの犬だって正式に紹介していないですよね。

大倉雅彦 そうかもしれない。

前田 OVAからのつながりなんです。情けない顔をよく見てください (笑)。

U.G.A代表

水口日記。

MIZUGUCHI'S DIARY Vol.13

『スペースチャンネル5』ホームページにて好評連載中の、水口さんの日記を抜粋してお届けするこのコーナー！　今回は波乱万丈(？)の金沢紀行!!　……あらら、水口さん大丈夫？！

人間なんて ララーラ・ラララ・ラー

Date: 2000-11-17(Fri)

いま、夜中、
ビデオを見ている。

『雨に唄えば』
Singing in the rain.

50年まえ。
いいねぇ。なんでこんな顔して笑うんだろ。
いまから50年まえの人たち。
苦笑しちゃうくらい、ハッピーだね。
文明の成熟度と、人間の笑顔は、
反比例するのかもね。
マジでそう思う。

つぎに見てるのは、

『100年まえの遊園地の映像』
ニューヨークのロングアイランド。
世界で最初の巨大テーマ遊園地。
ルナパーク。

100年まえのジェットコースターは、
もうすでにループとかあったんだよ。
知ってた？

しかし、
みんなホントに笑顔が無邪気で、
無垢。こんな顔の人、もういない。

この100年、
人間は進化論的にみても、
やっぱビッグバンしたんだよね。
だって、100年まえ、
電気も、映像も、電波も、
この地球上になかった。
ずっと、昼に活動し、
夜は闇を恐れて、火のまわりに集まってたわけでしょ。

俺らの祖父母の時代ですらまだそうだったのだ。

もうすぐ21世紀、
どう生きよっかね。
なんか、いいこと考えよっと。

もっとみんな、力合わせたほうがいい。
ひとりで孤立してたって、意地張ってたって、
楽だとは思うけど、アホくさい。
けっきょく、自分だけじゃ何もできないんだから。
僕も、そうでーす。

人を疑ってかかることが、
ホントはすべての元凶なのだ。
みんな、自分がしっかりしようね。

ダメなときは、深刻な顔せず、
「だーめだー」と言って、高らかに笑おう。
ガハハハハ！

笑ってりゃなんかいいアイデアも出るぞー

一粒の砂

Date: 2000-11-23(Thu)

ニシケンからメール。

「教授とフランク・ドレイクがNHKで対談するらしいんだけど、水口さん、来ない？」

坂本龍一さんと、宇宙物理学者であるフランク・ドレイクとの対談？
フランク・ドレイクは映画『宇宙交響曲・第２章』でも出てきた、ETとの交信を40年以上続けている科学者だ。
彼と坂本さんとの対談かぁ……。
ま、いいや。たまには何も考えずに行ってみよう。

NHKホール。
このホールに入るのは初めてだ。
中に入ったときに思ったのは、
「これがいつも紅白やってるところか」(笑)
勤労感謝の日ということもあって、客席はビッチリ、満席。

いきなり、1932年（？）に放送された、H・G・ウェルズの『火星人襲来』のラジオドラマが流れる。
これ一度、聴いてみたかったんだ。
うわ、こりゃスゴイ。
当時、この放送を耳にした人々は、
本当に火星人が襲来したと思い、
街中、パニックになったという伝説がある。
実際に聴いてみると、あまりの生々しさに、納得。
いま聴いても、ものすごいリアリティー。

そして、ドレイク氏が登場（笑）。
そして、教授。

対談は時間も少ないのでそこそこだったが、
宇宙を公園の砂場にたとえると、
"いままで人間が調べてきた星は、砂粒ひとつにも満たない"
そうだ。
そりゃ、どこかにいるだろうな。ET。

収録後、ニシケンが坂本さんを紹介してくれるというので、
NHKホールの楽屋へ行き、
初めて直接会って話をした。

目のしっかりした方だった。
カラダ全体が、重厚感に溢れてた。
ちょっとゾクゾクした。

最後、握手したら、
やはり手が厚く、暖かかった。

いい経験を重ねてる人は、
ビジョンを定めている人は、
やっぱ目に出る。
深いし、鋭い。

『ひょうきん族』に出てた坂本さんも最高だったけどね。

ニシケンが以前、三宿のクラブかなんかで、突然つかまえて話し込んだという気持ちがちょっとわかった。
確かに、もっと話してみたいと思った。
それは、つぎの機会に。

『金沢紀行』①そして②(更新済み)

Date: 2000-11-23(Thu)

今日はファミ通DC主催で、金沢でトークライブがある日。

8時半。羽田空港へ着いて、Check in。
金沢行きANA、9:50発。
おー、出発まであと1時間以上ある。
スバラシイ。

大体、いつもギリギリだから、
余裕があるってのは、気持ちイイね。
まだほとんど誰もいない、朝の待ち合い室。
しかし夜通し幕張で踊って、一睡もしてないから、眠い。
ちょっと寝とくか。
ちびっとだけね。

「はっ！？」

目が覚めた。
あれ？
まだ、誰もいないぞ。
よかったぁ。

でも、僕の目の前にある時計は、
10:10
となっている。
え、
うそ！
なんで？

あぃーん。
俺、やってもーた？

僕の飛行機は、どうやら僕を置いて、
金沢に飛んで行ってしまった。
シー・レフト・ミー・アローン。

僕が目を閉じて、そして目を開けるまで、
僕の体感時間は、約3分（ぐらい）。

あぁカニが……

（明日につづく）

第2部です。

あとでニシケンに聞いたのだが、
機内で「水口さま～」とアナウンスされていたらしい。
ANAの職員の人もさぁ、ロビーを捜してくれればいいのに。
寝てたら、起してみるとかさ。
けっきょく、ANAからJASにチケットを替えてもらい、11：00発の小松行きに乗った。
その飛行機の中でも、ベルト閉めた直後に寝てしまい、小松空港の滑走路に「ドン！」と着陸した瞬間に、目が覚めた。
その間、体感時間で約5分（笑）。

バスで空港から金沢駅へ。
ニシケンに電話すると、
もう旅館に着いてみんなゴハンを食べてるというので、僕はひとり、寂しく金沢駅の近くで、牡蠣フライを食べる。

そのあとタクシーを捕まえ、
"きよ川"という旅館へ。

途中、タクシーの運転手と会話。
カニが旨いとか。
金沢は大きい地震や空襲もなかったので、いろんな建造物が残っているとか。
あと、いろいろ。

旅館に着いて、
さっそくライブトーク。
約2時間。
内容は、ファミ通DCの誌面でどうぞ。

無事終了し、部屋に戻ると、
ここで、斎藤（由多加）さんが合流。
思えば、ここから金沢第2部が開始した。
僕は思いっきり熱を出し、バファリン飲んで風呂に入り、アツカンにカニ食って、いい気持ち。

しかし、斎藤さん、よくしゃべる。
第2部は斎藤さんに任せ、
僕はほとんどしゃべらなかった。
というか、しゃべる暇なかったよ（笑）。

そのあと、夜の金沢へ。
金沢市内の歓楽街で、
飛び込み風に入った飲み屋の女の子と、
携帯電話の話で盛り上がる。

つぎの日は7時に起きて東京に戻る予定だったので、0:00で斎藤さん、ニシケン、相沢さんを放置して、"しなの"という店で茶漬けを食う。
これが、ウマイ。
店の主人は、なぜか「やっほー！」しか言わない。
怖くて、ヘンだけど、うまい店。
そのあと、牧野さんと旅館に戻り、
倒れるように、布団に入る。

あーひさびさの布団だ～
しあわせだ～

朝7時。

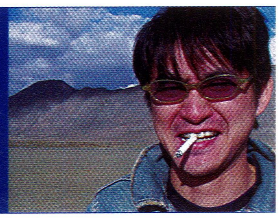
北根さんに起こされ、
相沢編集長とともに、3人で朝食。
ほかのメンバーは、ぴくりともしない。
そういう人たちに別れを告げ、
ひとり、金沢の旅館を出発したのであった。

うーん、
どうやら喉がイタイ。
ま、あんまり気にしないことだね。
「病は気から」っていいますから。

ではみなさん
ごきげんよう。

★たったいまロンドンから戻り、このコメントを書いています。そう、僕はさっきまでロンドンにいました。向こうで何があったかは、このつぎの号に掲載されるはずです。お楽しみに。ではまた21世紀に。(^_^)/

水口哲也
水口哲也（写真右）セガ第9ソフト研究開発部を経て、7月から株式会社ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ（UGA）の代表に。現在新プロジェクトに向けて爆進中！



www.spacechannel5.com/tmn JUMP!!

この日記の前日や続き、またリアルタイムで読みた～い！って人は上のアドレスに即JUMP!!　直接ページに飛べるよ。i-modeの人は**http://www.spacechannel5.com**から"水口日記。"を選んで飛ぶと読めるよ～！

DC TOP10 ソフト売上ランキング

まえ評判どおり『燃えろ!ジャスティス学園』が50000本以上を販売して1位を獲得。新タイトルとしてはそのほか『クイズ あああっ女神さまっ』と『青の6号』がランクイン。

集計期間 11月27日～12月10日

1 NEW 燃えろ!ジャスティス学園
12月7日発売 5800円



■カプコン アクション

最近のDCタイトルとしては珍しく、発売週だけで50000本以上を販売。前人気を証明したかたちだ。

推定販売本数 51792
推定累計販売本数 51792

2 NEW クイズ あああっ女神さまっ～闘う翼とともに～
11月30日発売 5800円(LIMITED BOX 8800円)



■セガ クイズ

劇場アニメも公開されて波に乗る人気コミックのクイズゲーム。イベントの追加が効いたかな?

推定販売本数 20396
推定累計販売本数 20396

3 前回1 パワースマッシュ
11月23日発売 5800円



■セガ スポーツ

新タイトルに押されたが3位に踏みとどまった。内容の確かさは読者が選ぶTOP10でも証明済み。

推定販売本数 12559
推定累計販売本数 44042

順位	販売本数	累計販売本数	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日・価格
4	1958	1958	NEW	青の6号 歳月不待人 -TIME AND TIDE-	セガ	アドベンチャー	12月7日発売 5800円
5	1874	88660	前回9	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	セガ	アドベンチャー	9月21日発売 5800円(初回限定版7800円)
6	1852	12946	前回2	メルクリウスプリティ end of the century	NECインターチャネル	シミュレーション	11月16日発売 6800円
7	1614	9750	前回3	バイオハザード 3 LAST ESCAPE	カプコン	アドベンチャー	11月16日発売 5800円
8	1462	4005	前回6	セガテトリス	セガ	パズル	11月23日発売 2800円
9	1441	19万8611	前回 -	CAPCOM vs. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000	カプコン	アクション	9月6日発売 5800円
10	1430	12万6284	前回 -	DEAD OR ALIVE 2	テクモ	アクション	9月28日発売 6800円

●ドリームキャスト販売台数

2932台 (11月27日～12月3日)
3254台 (12月4日～12月10日)

推定累計販売台数 **160万7681台**

DC TOP5 週間ソフト売上ランキング

『クイズ あああっ女神さまっ』は発売1週目に18000本近くを売り1位に入っている。『パワースマッシュ』は順調に売れつづけ、2週とも2位をキープしていたのだ。

集計期間 11月27日～12月3日

順位	販売本数	累計販売本数	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日・価格
1	18137	18137	クイズ あああっ女神さまっ～闘う翼とともに～	セガ	クイズ	11月30日発売 5800円(LIMITED BOX 8800円)
2	8333	39816	パワースマッシュ	セガ	スポーツ	11月23日発売 5800円
3	1250	12344	メルクリウスプリティ end of the century	NECインターチャネル	シミュレーション	11月16日発売 6800円
4	1010	3553	セガテトリス	セガ	パズル	11月23日発売 2800円
5	961	9097	バイオハザード 3 LAST ESCAPE	カプコン	アドベンチャー	11月16日発売 5800円

集計期間 12月4日～12月10日

順位	販売本数	累計販売本数	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日・価格
1	51792	51792	燃えろ!ジャスティス学園	カプコン	アクション	12月7日発売 5800円
2	4226	44042	パワースマッシュ	セガ	スポーツ	11月23日発売 5800円
3	2259	20396	クイズ あああっ女神さまっ～闘う翼とともに～	セガ	クイズ	11月30日発売 5800円(LIMITED BOX 8800円)
4	1958	1958	青の6号 歳月不待人 -TIME AND TIDE-	セガ	アドベンチャー	12月7日発売 5800円
5	1138	12万6284	DEAD OR ALIVE 2	テクモ	アクション	9月28日発売 6800円

※売上ランキングは、113ページに掲載したファミ通協力店のご協力によりファミ通DC編集部が独自に作成したものです。

DC TOP20 期待の新作

年末に発売されるタイトルが抜けたため期待の新作ランキングは大変動。7本のタイトルが消え、『デ・ラ・ジェットセットラジオ』など6本のニュータイトルが加わったのだ。

1 サクラ大戦3〜巴里は燃えているか〜

前回 2　535票

2001年春発売予定　価格未定



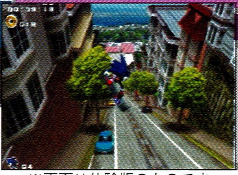
■セガ　アドベンチャー

『PHANTASY STAR ONLINE』などのライバルが抜けたため、2位以下に倍以上の差をつけてトップを独走。止められるタイトルは出てくるか?

2 SONIC ADVENTURE 2

前回 5　242票

2001年発売予定　価格未定



※画面は体験版のものです。

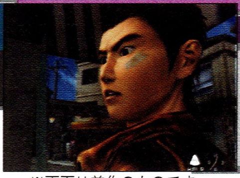
■セガ　アクション

セガを代表するタイトルのひとつ『ソニック』の最新作が2位にランクアップ。ただし、発売がまださきなためか、1位に挑戦するほどの勢いはまだないようだ。

3 シェンムー続編

前回 6　207票

発売日未定　価格未定



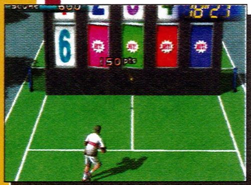
※画面は前作のものです。

■セガ　アドベンチャー

3位にもセガを代表するタイトルのひとつが入った。正式発表もまだなのに3位とは期待の高さがうかがえる。これで正式発表されたら一気に爆発しそうだが……。

順位	前回	票数	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日・価格
4	前回 18	155票	セガガガ	セガ	シミュレーションRPG	発売日未定　価格未定
5	前回 10	144票	カルドセプト セカンド	メディアファクトリー	テーブル	発売日未定　価格未定
6	前回 9	127票	スーパーロボット大戦α	バンプレスト	シミュレーションRPG	発売日未定　価格未定
7	NEW	115票	デ・ラ・ジェットセットラジオ	セガ	アクション	2001年1月1日発売予定　5800円
8	前回 19	108票	FIGHTING VIPERS2	セガ	アクション	2001年1月18日発売予定　5800円
9	前回 17	104票	EVE ZERO完全版(仮題)	ゲームビレッジ	アドベンチャー	2001年3月22日発売予定　7800円
10	前回 14	98票	マクロスM3	翔泳社	シューティング	2001年2月22日発売予定　6800円
11	前回 16	86票	ハンドレッド ソード	セガ	シミュレーション	2001年1月25日発売予定　6800円(@barai版　価格未定)
12	前回 13	75票	こみっくパーティー	アクアプラス	シミュレーション	発売日未定　価格未定
13	前回 20	63票	カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦	セガ	その他	2001年12月28日発売予定　5800円
14	NEW	60票	MSR-METOROPOLIS STREET RACER-	セガ	レース	2001年2月22日発売予定　5800円
15	前回 −	58票	ecco THE DOLPHIN 〜Defender of the future〜	セガ	アドベンチャー	2001年1月25日発売予定　価格未定
16	NEW	55票	ギガウイング2	カプコン	シューティング	2001年1月18日発売予定　5800円
17	NEW	52票	西風の狂詩曲(ラプソディ)	ソフトマックス	RPG	2001年1月25日発売予定　5800円
18	NEW	49票	ゴルフしようよ2 新たなる挑戦	ソフトマックス	スポーツ	2001年1月25日発売予定　5800円
19	前回 −	40票	ミステリート〜不可逆世界の探偵紳士〜	アーベル	アドベンチャー	2001年発売予定　価格未定
20	NEW	34票	MAGIC:The Gathering	セガ	テーブル	2001年発売予定　6800円

DC TOP10 読者が選ぶ



←豊富なモードで満足感も高いソフトだ。

最近は常連タイトルが占めていた読者のトップ10ランキングに、今回は新顔が登場。『ジェットセットラジオ』を退けて8位にランクインしたのは『パワースマッシュ』だ!!

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	票数
1	前回 1	エターナル アルカディア	セガ	RPG	213票
2	前回 3	グランディアII	ゲームアーツ	RPG	156票
3	前回 2	ソウルキャリバー	ナムコ	アクション	120票
4	前回 5	シェンムー 一章 横須賀	セガ	アドベンチャー	109票
5	前回 6	Kanon	NECインターチャネル	アドベンチャー	88票
6	前回 9	CAPCOM vs. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000	カプコン	アクション	81票
7	前回 4	バイオハザード コード:ベロニカ	カプコン	アドベンチャー	78票
8	NEW	パワースマッシュ	セガ	スポーツ	73票
9	前回 7	CRAZY TAXI	セガ	アクション	68票
10	前回 8	DEAD OR ALIVE 2	テクモ	アクション	52票

※期待の新作TOP20と読者が選ぶTOP10は本誌のアンケートハガキから集計しました。

緊急速報

一瞬の判断が勝敗を決める リアルタイム戦略シミュレーション



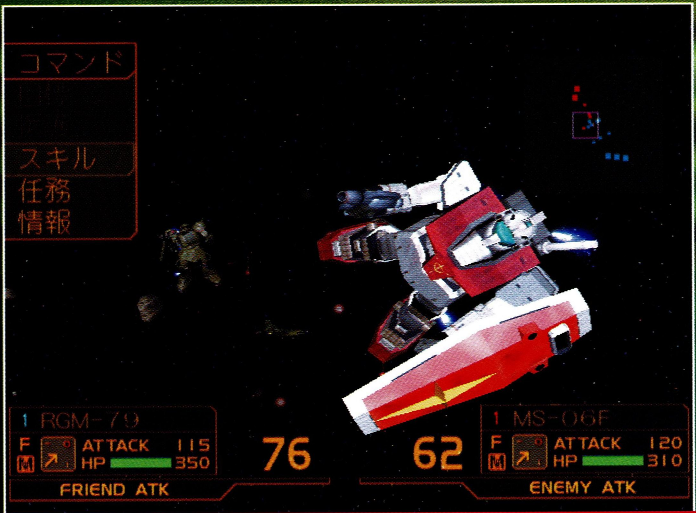
誕生から今年で21年目を迎え、いまも変わらぬ人気を誇る『機動戦士ガンダム』。アニメだけでなくゲームの世界でも多種多様な展開を見せているガンダムシリーズだが、いよいよファン待望のリアルタイムシミュレーションゲームとなって登場することが判明した。しかもDCならではの通信対戦が楽しめるという、期待度抜群のタイトルなのだ。今回はあくまでゲームの概要しか紹介できないが、画面写真からその迫力を想像してもらいたい。





←↑↓これが『ネットワークバトル』の画面写真だ。画面の構成は比較的シンプルだが、激しく画面内を動き回るモビルスーツの迫力は、プレイヤーを熱中させてくれること間違いなし。自然と期待も高まるというものだ。

ジオン公国軍 MS-06 ZAKUⅡ



ガンダム新世紀!!いよいよ

機動戦士ガンダム ネットワークバトル（仮題）
MOBILE SUIT GUNDAM NETWORK BATTLE

ドリームキャストならではの通信対戦機能を引っさげて、新たなガンダムゲームの世界がいまここに登場！ リアルシミュレーションの世界を体験せよ！

発売日	2001年春発売予定
ジャンル	シミュレーション
価格	未定
ドリームポイント	未定
プレイ人数	1～4人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	バンダイ
開発元	バンダイ
通信機能	対応（オンライン対戦）
対応周辺機器	未定

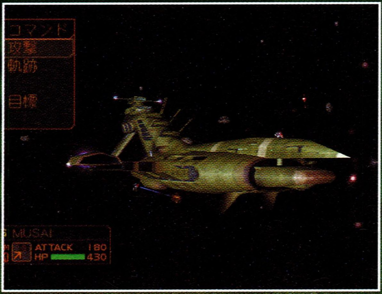
? パーセント
12月22日現在 開発状況

http://www.gandam.channel.or.jp/

ネットゲームに進出決定!!

MS部隊の戦闘をリアルに体験 最大4人同時参加が可能!!

ネット対戦型のシミュレーションゲームといえば、複数の人間が同時に参加して楽しめるのが最大の魅力。となれば、この『ネットワークバトル』にも当然その要素を期待したいところだ。しかし驚くなかれ。現時点では、最大4人までの同時参加が可能という環境を前提にして開発が進められているというのだ。対戦時のルールについてはまだ正式に決まっていないようだが、1対1の対戦はもちろん、4人がそれぞれ別々の軍（部隊）を率いて戦うバトルロイヤル的なモードなど、いろいろな可能性が期待できそうだ。ガンダムというマニアックな素材を、より"らしく"楽しめる、まさに究極のゲームになりそうだ。



⬆モビルスーツや戦艦のシルエットも、アニメそのままに再現。これがリアルタイムで動くのだ。





⬆➡宇宙空間に浮かぶサラミスを攻撃する、ザクの連続写真。アニメそのままの、臨場感満点の演出が、より熱中度を高めてくれる。

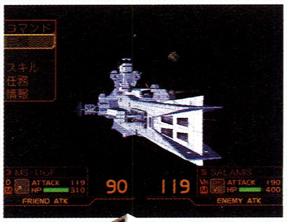
協力プレイで勝利をつかめ

地球連邦軍 RGM-79



舞台は一年戦争?

一連のガンダムシリーズの中でもっともファンの多い"一年戦争編"。ジオン公国と地球連邦の独立戦争を通して展開される、さまざまなドラマが人気を呼んだ。ゲーム中に登場するメカを見ると、どうやらこの1年戦争内のシナリオに従った内容になりそうだ。



⬅戦艦などのユニットも原作どおりだ。

『ギレンの野望』よりもシンプルで遊びやすく!

シミュレーションといえば敷居の高さが心配されるところだが、このゲームは見た目どおりのシンプルさが特徴のひとつ。初心者でも楽しめる内容になりそうだ。



⬅初心者お断わり的な難易度に賛否両論があった『ギレン』。今回は少し取っつきやすいかも?



⬅『ギレン』などにあったアニメムービーのような演出は、どうやら今作にはないようだ。



➡自分の意思をダイレクトに反映してくれる、リアルタイムCGの戦闘シーン。

従来のゲームにはない緊張感！『ネットワークバトル』の基本操作は？

このゲームはオンライン上でリアルタイムに操作する、対戦型シミュレーションゲームとして制作されている。こういったジャンルは、パソコンなどではすでに一般的になってきているが、コンシューマーでの本格的な作品は、まだ登場していないのが実情。それだけにインターフェイス部分などは、やはり非常に気になるところだ。

すべてがリアルタイムで進行する追真の戦闘

この『ネットワークバトル』では、オーソドックスなターン性のシミュレーションではなく、コマンドによる指令でリアルタイムに駒を動かしていくシステムを採用している。そのため操作性自体は極めてシンプル。対戦時は指示に従って行動するモビルスーツや戦艦がつねにバックで動き回り、まさに緊張感あふれる戦場の雰囲気を再現しているのだ。



←『ガンダム外伝』のように直接操縦できるわけではないが、迫力は十分伝わる。

プレイヤーは部隊の指揮官

プレイヤーは戦艦とモビルスーツを合わせて最大12のユニットを操作することになる。つまり一船隊の指揮官となるわけだ。刻々と変わる戦況をつねに分析し、味方機に損害を出さないように作戦を遂行しなければならない。非常に挑戦しがいがありそうだ。



↑僚機にも気を配る必要があるのだ。

す速い判断でコマンドを実行せよ！

実際のネット対戦ではシミュレーションでおなじみのヘックス画面からスタートし、敵と接触するとコマンド入力用の基本画面へと移行。そこから画面写真のような、コマンド入力画面が表示されるシステムになっているが、今回は開発中のため最後のコマンド入力時の画面のみを使って解説を行っている。ヘックス画面時はオーソドックスなシミュレーションだが、戦闘（バトルモード）では各機体ごとに指示を与え、必要ならば援護するといった瞬時の正確な判断が要求される、緊迫感あふれるモードが楽しめる。今後変更の可能性はあるが、基本的な操作は以下の解説のとおりだ。



→バトルモードに移行するとこのような画面に切り替わり、指示を与えたモビルスーツの動きなどを直接確認できるようになる。



索敵レーダー

バトルフィールド内にいる敵と味方の機体の位置を表示する。レーダー内では、味方機が青、敵機が赤で表示される。

コマンドリスト

僚機、または自機に与える指示を、これらの5項目の中から選択する。各コマンドの項目の内容については、右記を参照してほしい。

プレイヤーステータス

自機を含めた、選択可能な機体のステータスを表示する。各機体に与えた指示は、ライフバーの横の大きなアイコンで確認できる。

①目標

特定の敵を攻撃目標として選択。ただし選択できるのは現在戦闘を行っていないユニットのみ。決定ボタンを押せば戦闘開始だ。

②援護

味方機を援護するコマンド。この画面のまえに表示される基本画面で援護するユニットを選び、この画面でコマンドを入力するという手順になる。

③スキル

※つぎのページの解説を参照。

④任務

以下の3つの基本行動を指示する。

- **ファイター**
  敵のモビルスーツへの攻撃を指示。
- **アタッカー**
  敵の戦艦への攻撃を指示。
- **ディフェンダー**
  自軍の戦艦を護衛、または待機。

⑤情報

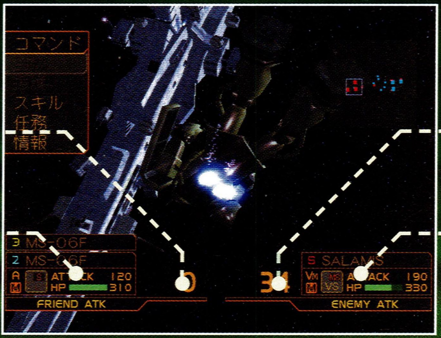
行動を選択した機体、またその機体に搭乗しているパイロットのパラメーターを表示し、状態をチェックできる。ここはつねに確認しておきたい。

勝敗のカギを握るスキルコマンド

コマンドリスト内のスキルには、射撃、白兵、狙撃、離脱の4つの選択肢が存在する。簡単に言えば、通常攻撃以外の特殊技能を使用するコマンドということになる。これらのスキルは、基本的に対モビルスーツ戦で使用することが可能。編隊の先頭にいる機体にのみ適用され、敵の特定のスキルを打ち消して相殺する、言わばジャンケンのような役割を発揮する。これを使いこなすことが、対戦では重要なポイントになりそうだ。

プレイヤーの攻撃力
この大きな数字はユニットの攻撃力を示す。スキルを組み合わせれば効果大。

プレイヤーの情報
ゲージはユニットの耐久力を示す。選択したスキルはアイコンで表示される。

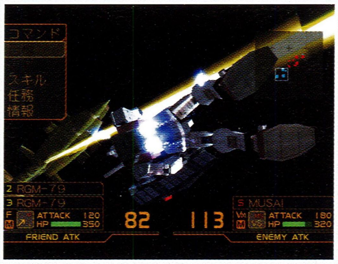


敵の攻撃力
敵のユニットの攻撃力を表示している。状況によって増減する場合もあり。

敵に関する情報
プレイヤー情報と同じ内容を示す。スキルアイコンは重要な情報となる。

敵のスキルに対応せよ

左の本文で触れているように、スキルにはジャンケンの要素が存在する。射撃は狙撃に対して、白兵は射撃に対して、狙撃は白兵に対してそれぞれ打ち消し効果を持っている。相手の使うスキルを確認、またはさき読みして対応策を練ることが重要になる。



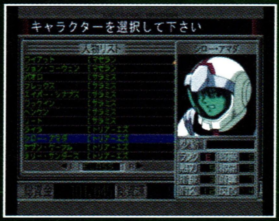
⬆敵の二手三手さきを読んで戦略を立てよう。

あれこれ気になる『ネットワークバトル』その内容を大胆検証!?

不明な点の多い『ネットワークバトル』だが、やはりガンダムゲームということで気になる要素も多々ある。そこでつぎの5つの項目について、独自の検証を行ってみた。

アニメやサイドストーリーのキャラは登場するのか？

画面写真を見る限り、ゲームに登場するのはザクやジムなどの量産機がメインらしい。ということは、アニメやゲームのキャラに頼らない独自のゲームとなるのだろう。



⬅今回は"もしも"の世界ではないので、キャラ立てはあまり意味がないかも？（写真は『ギレンの野望』）。

ガンダムサーガのどの時代までが舞台？

『ギレンの野望』ではいわゆる一年戦争から、その数年後の時代までが舞台となっていた。この作品は一年戦争が舞台なのは確実だが、ゲームの性質上、無理に数年後の時代までが舞台となる可能性は低いと思われる。

ゲーム中のフィールドマップはどれくらいの種類があるのか？

今回の画面写真では宇宙空間で戦闘が行われているが、もちろんフィールドはこれ以外にも用意されているはず。原作のオデッサ作戦のような大規模なマップもあるかも？



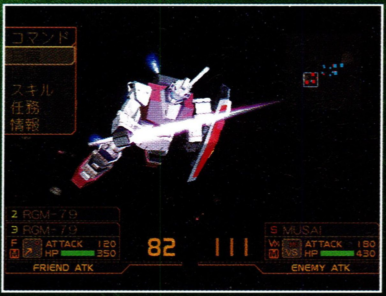
⬅お遊び的なミッションやマニアックなマップなども、あると楽しい（写真は『ギレンの野望』）。

ゲーム中の登場ユニットは？新規開発やカスタマイズは？

ウォーシミュレーションでは、兵器開発が大きな楽しみのひとつ。今作も素材がガンダムだけあって、やはりカスタマイズ機体を作って対戦したいと思うのは当然のファン心理と言えるだろう。しかしこのゲームはシンプルさこそが身上。「与えられた物を最大限に活用して生きのびる（byブライト）」というおもしろさを活かすのなら、これらの要素はないと考えたほうがいい。

ネットワーク用サーバーは？課金システムは？

通信対戦を利用するうえでいちばん気になるのが、やはりこの金額の問題。とくにこのゲームはシミュレーションという性質上、長時間プレイが予想されるので、安価で気軽に遊べるシステムの構築を切に期待したい。



⬆やはりじっくり遊べる環境が欲しいもの。



⬅原作に登場したザクやジムなどの量産機で戦うシブさは、『ガンダム外伝』に通じるものがある？

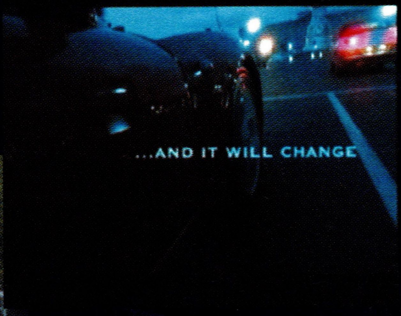


➡ネット対戦という制約上、あまり突飛な機体を作るのもルール違反か（写真は『ギレンの野望』）。

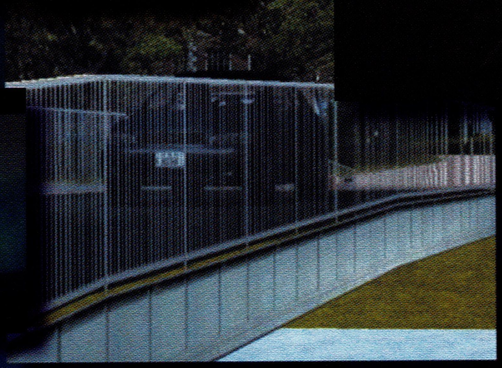
緊急速報

欧州からグレートなストリートレースがやって来た！

MSR™
METROPOLIS STREET RACER







発売日	2001年2月22日発売予定
ジャンル	レース
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1～2人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	セガ
開発元	セガ
通信機能	対応（ホームページ、アップロード、ダウンロード）
対応周辺機器	レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

? パーセント 12月22日現在 開発状況

http://www.sega.co.jp

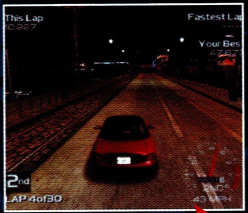
セガ・ヨーロッパ製のリアリティーあふれる爽快レースが日本上陸！　欧州取材時から本誌編集長がチェックしていた公道レースの魅力を公開。

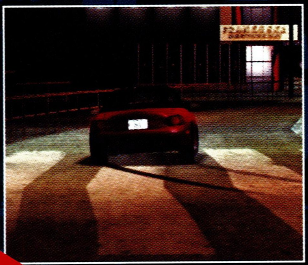
3大都市を走り抜けろ！

- Fishermans Wharf
- Francial District
- Pacific Heights

San Francisco





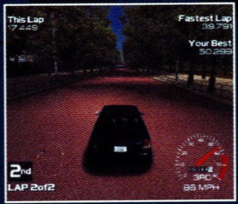


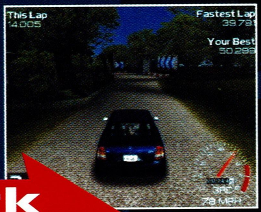
↑➡アルカトラズ島へのフェリーなどで有名な観光名所だ。

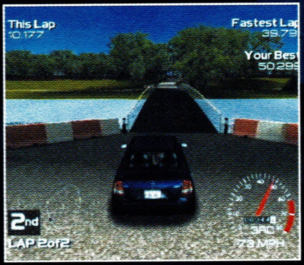
疾走！ Fishermans Wharf

- St.James' Park
- Trafalgar
- Westminster

London







⬅⬇"王立公園"とも呼ぶべき、広大な観光名所。芝の青さが映える。

爆走！ St.James' Park

- Asakusa
- Shibuya
- Shinjuku

Tokyo







↑➡編集部からも近い、夜の渋谷。ネオンも華やか、眠らぬ街だ。

⬆いつもは人とクルマでごった返しているはずの街並みを爽快に疾走する、夢のような設定。

激走！ Shibuya

40種以上の実在車で 3大実在都市のストリートを疾駆せよ

ヨーロッパで先行発売、欧州人（と本誌編集長）の心をわしづかみにしたストリートレースが、ついに日本でもお目見えとなる。

40種以上の実在車が登場、これもまた実在する大都市を舞台に、あくなき記録への挑戦を続ける。ストリートレースではあるものの、通常に通行しているクルマたちを押しのけながら暴走するのではなく、レースのために閉鎖されたコース上を走る、という設定。

舞台となる都市は、以下のサンフランシスコ、ロンドン、東京の3つ。さらにそれぞれの都市の中で3つのエリアに分かれた、合計9エリアがレース場となる（さらに各エリアに3つの長さの異なるコースが用意されている）。背景の再現度ははてしなく高く、観光ガイドとしても使えそうなほど。これに天候や昼夜の別なども再現されるため、架空の設定ながら、そのリアリティーはハンパじゃない。

画面分割による対戦など、バトルもアツイが、全体的にはストイックな記録への挑戦など、ひとりプレイのほうが充実。



⬆数多くの実在メーカーによる協力のもと、クルマ好きならおなじみのあの名車を駆って公道バトルだ。

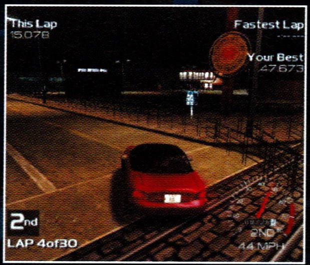


渋谷の街をファミ通DCが席捲!?

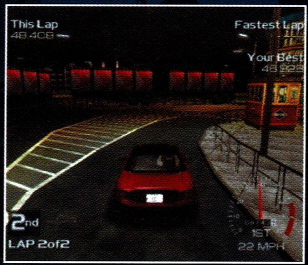
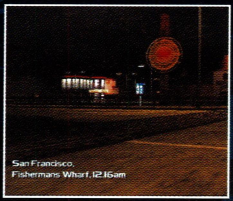
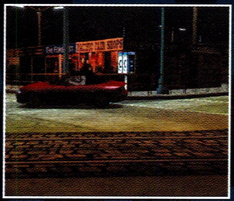
⬆渋谷コーススタートまえ、ファミ通DCの看板をこんなに発見。でもこのロゴデザイン、リニューアルまえのものですが……。

欧州版を現地で見た！　本誌編集長・相沢も「オススメです」

去年の4月、セガ・ヨーロッパのホームページで『M-SR』を偶然発見した。開発はイギリスなのに画面は都バスが走る渋谷の街並みで、タイトルもカタカナで『メトロポリス』。当時は日本では未発表。疑問だらけだったため、つたない英語でメールをした。以後、セガ・ヨーロッパやビザールの開発スタッフとは懇意にさせてもらっているが、ゲームは何度も作り直した結果、すばらしい。オススメだよ、ホント。

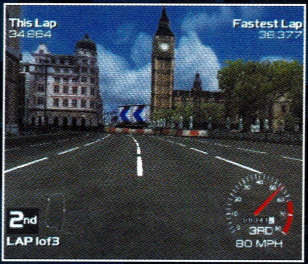


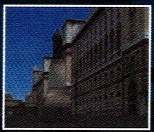

⬅⬆のどかな港町は夜間はいっそう物静かに。シスコにしては、坂が少ない。

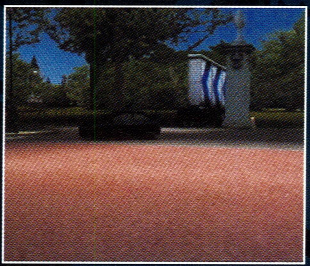




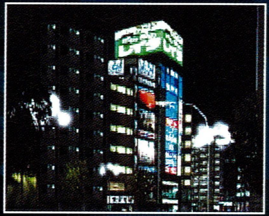


⬆➡バッキンガム宮殿やビッグベンなど、ロンドンの象徴も再現。



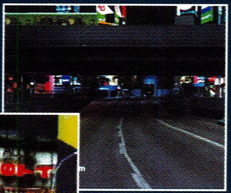
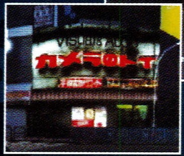







⬆➡おなじみの看板、建物もちょっとヒネったりそのままだったり。



ecco THE DOLPHIN DEFENDER OF THE FUTURE



発売日	2001年1月25日発売予定
ジャンル	アドベンチャー
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	8ブロック使用
発売元	セガ
開発元	セガ
通信機能	未対応
対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス

http://www.sega.co.jp

99パーセント 12月22日現在 開発状況

エコー・ザ・ドルフィン

発売までおよそ1ヵ月に迫った『エコー・ザ・ドルフィン』(以下『エコー』)。今回は、公開されたいくつかの画面写真で本作のゲームシステムと基本要素をチェックするぞ。

最新の画面写真から『エコー』のゲーム内容と魅力にググッと迫る!!

かつてメガドライブやメガCDで発売され、その完成度の高さで人気を博した『エコー』の最新作は、ドリームキャストだから実現できた超美麗なグラフィックとスーパーリアルなキャラクターの動きが特長。しかし見た目の美しさだけでなく、本シリーズの魅力である"謎解きのおもしろさ"や"ワクワクするストーリー展開"ももちろん健在だぞ。

ストーリー

イルカと人間はともに暮らしながら文化を築き、宇宙へと旅立つが、侵略と破壊を美徳とする"魔"と出会い、地球は滅亡の危機に直面。人間とイルカは協力して"魔"を追い払い"ガーディアン"と呼ばれる地球防衛装置を造った。しかし長い歳月が経過し、ガーディアンは破損。新たな"魔"の地球侵略が始まろうとしていた……。



←故郷から遠く離れた海で遊ぶイルカ、エコー。彼が運命の救世主……。

ゲームの基本要素を確認しよう

体力バー

現在の体力を表す。ダメージを受けると減る。海に泳いでいる小魚を食べると一定量回復する。

酸素バー

体内に蓄積している酸素量。海に潜っているあいだやソナーを発すると減少。海面などで補給。

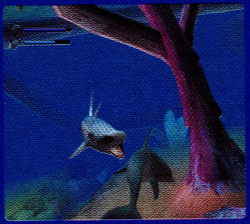
エコー

本作の主人公であり、プレイヤーが操作するキャラクター。いきいきとした動きは必見!



エコーの特殊能力① 歌を歌う

冒険の途中で仲間から教えてもらう。歌は5種類あって、小魚を自分のまわりについてこさせたり、サメをひるませたりと、どの歌もほかの生き物をコントロールする力を持っているのだ。これらの歌は場面に応じてエコーが自動的に使い分けてくれるぞ。



←凶暴なサメに対抗するには歌でひるませてから攻撃するのが基本だぞ。

エコーの特殊能力② スキルを習得する

冒険の途中に隠されている"スキル・ストーン"を見つけ出すことで習得できるが、それぞれのスキルに対応した"トリガー・ストーン"に触れることで一定時間使用できる。



←ソナーで岩を崩したり、自分の姿がほかの生き物から見えなくなるスキルなどがある。

そのほかにも……

各ステージには"バイタリティ・ストーン"が隠され、集めることで難易度が変化する。ミニイベントによって出現することもあるぞ。

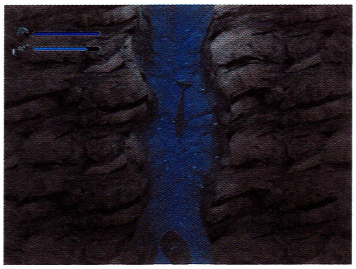
エコー・ザ・ドルフィン 緊急速報

エコーを待ち受ける敵、仲間、そして謎……

今回入手した画面写真には、具体的にどんな場面かという説明がない。まぁ、発売まえということであまり本作の謎を公開してしまうのもつまらないからね。ということで、ここでは写真から『エコー』の謎と魅力を予想してみた。これらの美しいグラフィックを眺めながら、いったいどんな冒険が待ち受けているのか？ と思いを馳せてほしい。

スクロールステージも用意

発売を楽しみにしている読者の中には、メガドライブ版からの"エコーファン"も少なくないはず。そんな人が思わず「くわーっ！ 懐かしいっ！ これぞエコー！」と悶絶してしまいそうなのが、このスクロールステージ。3Dステージとは一味違ったプレイ感が、これまた楽しいのだ。



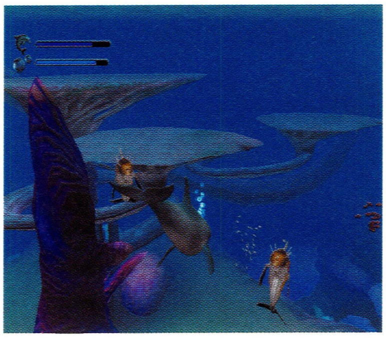
⬆この画面こそがエコー！ と思ってしまうアナタは筋金入りのエコーマニアです。



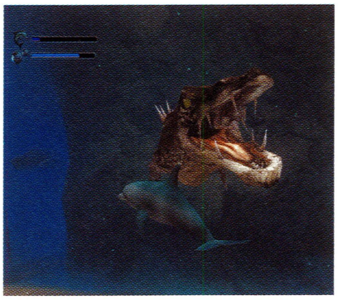
⬆スクロールステージは3Dステージに比べてアクション的要素が強そうな予感が……。

立ちはだかる敵

自然界は弱肉強食の世界。どんな敵と遭遇するか予想できない。奴らはみずからが生きるために襲うのか？ それとも"魔"の刺客なのか？ 俊敏な動きとスキルで敵に立ち向かおう。



⬆目の前に現れたこの2匹は、ふつうのイルカとちょっと違う。ワナの匂いがするのだが……。

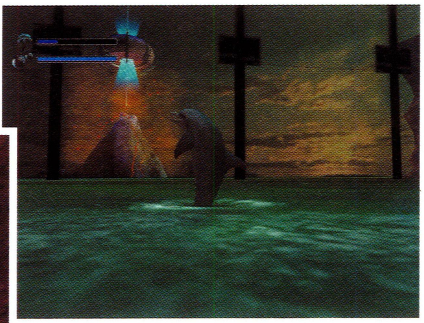


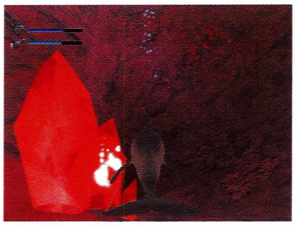
⬆巨大なワニが出現！ 一撃食らっただけで相当なダメージを受けそうだけど、やりすごすか、それとも戦うか？

海は謎だらけ……

本シリーズのだいご味は、数々の謎を解き明かすこと。今回入手した画面にも、なにやらアヤしい場面が盛りだくさん。ひらめきとスキルを駆使してクリアーするのだ。

⬇エコーが見つめるのは噴火している山。……その上に見えるのは、もしかしてUFOなのか？

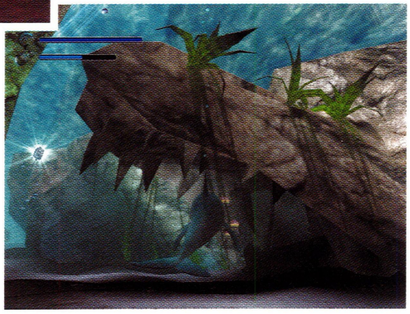




➡まぶしい光を放つ赤い水晶には、いったいどんな意味があるのか。どこかにほかの色の水晶も？



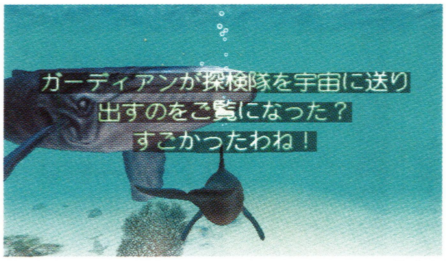
⬆突如として発生した渦巻きに立ちすくむエコー。……その先に見えるのは？



⬅竜の口のような岩にはどんな秘密が？ そしてその向こうにある石は？

仲間とコミュニケーションも

アドベンチャーゲームの基本は、会話による情報収集。これは本作でも同じだ。ただしプレイヤーはイルカなので、ほかのイルカや生き物には、言葉ではなくソナーで話しかけることになる。ソナーによる会話はテキストで表示されるぞ。あらゆる生き物と話すことでヒントが聞けたり、ストーリーが展開したりする。やはりコミュニケーションが重要なんだね。



⬆体の大きい鯨は物腰のやわらかい口調で話してくれる。情報は聞き逃すなよ！



⬅会話だけでなく、いっしょに泳いだりする場面も。テレビの自然番組みたいだね。

ある日突然幽体に……それでも彼女が忘れられない！

主人公が幽体という、かつてない設定の恋愛アドベンチャーが登場だ。主人公・穂村元樹は学園でも人気の美少女、遊那と幸せな日々を過ごしていたが、デート中に交通事故に巻き込まれ、"幽体"の状態になってしまう。さらに、恋人の遊那も事故の影響で元樹の記憶のみを失っていた……。この重なる不幸を乗り越えて自分の肉体を取り戻し、再び遊那、もしくはほかの女の子といっしょになるのが、プレイヤーである元樹の目的となる。



⬆これは幽霊になるまえの記憶？　再び人間に戻って、この最高の笑顔をいちばん近くで見ていたい……。



⬆すぐ近くにいるのに触れることができない、そんな幽体ならではの（？）もどかしさも味わえる？





幽体少年と少女たちの奇妙な純愛ストーリー！

Close to クロース トゥ ～祈りの丘～

幽体の主人公とかわいい少女の、アンバランスなラブストーリーを描いたアドベンチャーが登場するぞ。

CHARACTERS 1

ほんわか天然美少女
柏木（かしわぎ） 遊那（ゆうな）

学園でも1、2を争うほどの美少女。男子からの誘いも多いが、警戒心が皆無のためすぐふらふらとついて行ってしまう。すぐに転ぶが、不思議とケガをすることはない。

発売日	2001年4月発売予定	通信機能	未定
ジャンル	アドベンチャー	対応周辺機器	未定
価格	6800円		
ドリームポイント	未定		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	未定		
発売元	キッド		
開発元	キッド		

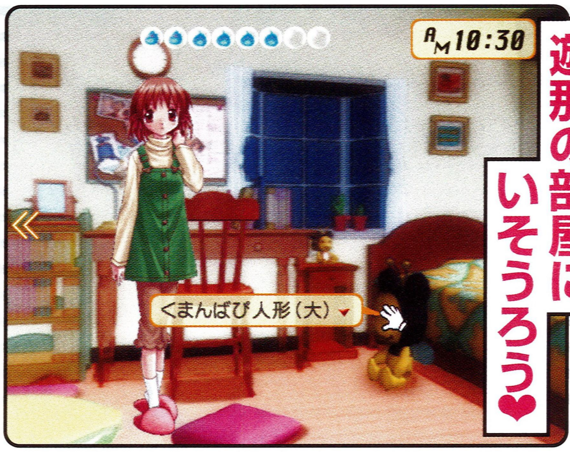
40パーセント 12月22日現在 開発状況

http://www.kid-game.co.jp/

彼女のお部屋でいろいろアクション これが幽体の生きる道(!?)

本作は"アドベンチャーパート"と"ルームパート"と呼ばれるふたつのシステムをくり返すことでシナリオが進行。その中でもルームパートは、プレイヤーが幽体であることを利用(?)した独特のシステムを採用している。プレイヤーは、遊那の部屋へ住み着いて、自分が幽体であることを遊那にアピールしていくのだ。うまくいけば、遊那は存在に気づいてシナリオが進行するぞ。具体的にどのようなことができるのかは以下を参照のこと。

遊那の部屋にいそうろう❤



様子を見る

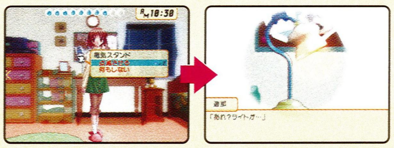
何もせずに、遊那の行動を見守ることも可能。電話をしたり、くつろいだりと、いろいろな仕草を見せてくれるぞ。

遊那に念を送る

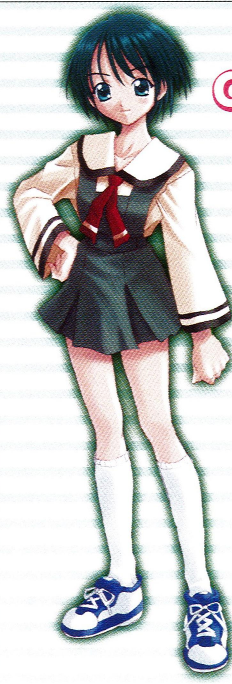
遊那に対し「日記を見ろ」などの念を送れるほか、首筋に息を吹きかけるなんてことも可能。恐がっちゃう可能性大?

アイテムに念を送る

部屋の中にある物体に念を送ることで、その物体を動かすことができる。これらはプレイヤーの"念力"を消費することで実行可能。勝手に電気スタンドをつけることもできるが、やりすぎると遊那も恐がっちゃう?



⬆念を使って物体を動かしたあとは、遊那も何らかのリアクションを見せてくれるぞ。



CHARACTERS 2
やんちゃでも本当はナイーブ
汐見(しおみ) 翔子(しょうこ)

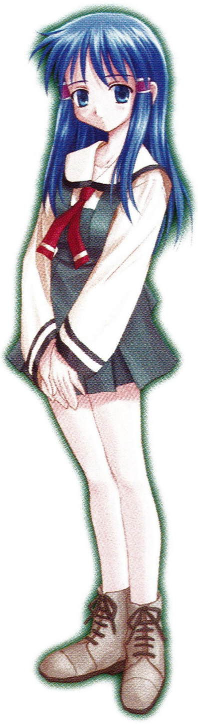
いつも明るくすがすがしい、男勝りの少女。元樹に多少気があったが、言葉には出さない。

⬇昏睡状態の元樹を目の当たりにして、涙を抑えられなくなった……。



キャラデザインはごとP氏

キャラデザインは、柔らかな色使いに定評があるイラストレーター・ごとP氏。ゲームのキャラクターデザインは初となる。



CHARACTERS 3
心を閉ざした無口な少女
橘(たちばな) 小雪(こゆき)

元樹より1学年下の美少女。個人主義者で協調性のかけらも持たない。趣味はお祈り。



⬆お祈りが趣味とのことだが、それにしても表情が真剣。元樹のことを想っているのかな?



⬆ボートの上で無邪気にはしゃぐ麻衣ちゃん。やっぱりまだまだ子供だよね～。

CHARACTERS 4
無邪気で可憐な小学6年生
咲坂(さきさか) 麻衣(まい)

誰にでもすぐ打ち解ける、活発な少女。霊感があり、幽体の元樹を見ることができる。



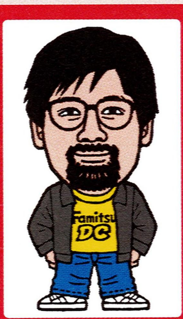
NEW GAME CROSS REVIEW

新作ゲームクロスレビュー

12月21日～1月18日

SOFTWARE 作品

REVIEWER 批評家



RPG好きならば絶対『ファンタシースターオンライン』。イギリスの知人でゲーム雑誌編集者のポール・デイビスのことばを借りれば「ひとことだけ言わせてくれ！ 最高だ!!」。もちろんオフラインプレイでも問題ない。でもきっと通信したくなるはず(笑)。(本誌編集長：相沢浩仁)

相沢浩仁

その他のレビュアー



ムネタツ
出社時はGBCで『DQ3』、帰宅時はWSCで『FF』、家に帰ったらDCで『PSO』とRPG三昧な日々！



ノリック
ファミ通DCアーケードからの移植ゲーム編集要員？ アーケードのピリピリしたムード、大好きです。



SIN(オカルト荒沢)
『PSO』をプレイして、ひとりでゲームをするさびしさを初めて感じた。見かけたら声をかけてね。



田村
ファミコン初期からゲームをプレイする、甘口レビュアー。反射神経が問われるようなゲームが好き。



ヒゲ太
なんでもよく食う雑食ゲーマー。やり込みたいソフトは多けれど、その時間がないのが当面の問題。



コブラ小林
懐かしいRPGが相次いで携帯ゲーム機で発売されたが、イマイチ楽しく感じなくてちょっと寂しい。

PHANTASY STAR ONLINE

発売日 12月21日



セガ
ネットワークRPG　6800円(初回生産分には『ソニックアドベンチャー2』体験版同梱)
最大4人までいっしょに冒険することができるネットワークRPG。全世界対応なので日本にいながらにしてアメリカやフランスの人と遊ぶこともできる(海外の発売は1月下旬以降)。戦闘はアクション形式で何もかもがリアルタイムに進行。オフラインでひとりで遊ぶこともできる。

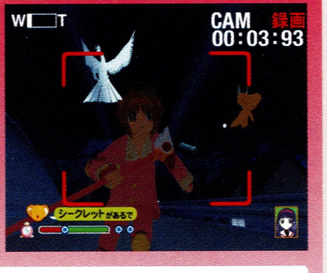
10
基本は伝統的なRPGに忠実に、ドリームキャストならではの高度な3Dグラフィック表現とネットワークプレイ、しかも世界中の人といっしょに冒険できるという世界初の試みを付加した意欲作。実際に海外の人とプレイできるようになるのは来年以降だが、テストサーバーでイギリスやアメリカの人とプレイをしたとき、ボクは革命的な衝撃を実感した。トライアル版に比べてゲームの難易度など、かなりの改良がほどこされているのにも正直驚いている。『ファイナルファンタジー』=RPGと思っている人にこそ、本当は遊んでほしいと願う。(相沢浩仁)

10
衝撃。久々にゲームをプレイしてそれを受けました。これはもう完全なるRPGの新化形態。だって、既存のものはひとりでやることが前提で、たとえばそれに関する情報は"言葉"を使って伝えないと共有できなかったけど、ネットワークRPGではリアルタイムに同じシーンを体験し、"共有"できるんだもん。その"他人との経験の共有"というのは、ネットワークを使わないと絶対に味わうことができない、いままでのゲームでは絶対にそこまでのものは味わえないおもしろさ。その世界をものすごい完成度の高さで作り上げている。10点なんてレベルじゃありません。(田村)

9
ネットRPGとしての評価はほかに任せるとして、この作品を『ファンタシースター』シリーズとして評価してみたい。これまでマークⅢからメガドライブ、ゲームギアまで、シリーズ全14作品をクリアーしてきた立場から導き出した結論は、ズバリ、ディレクターの方の言うとおり「世界観を踏襲してる」だけ。『ファンタシースター』としての意味は薄い。ただ、シリーズとのつながりを色々と詮索できる要素は十分あるので、ディープなファンならストーリーも楽しめるはず。しかもクエストの中にはニヤリ(っつーか爆笑)とさせられるものもあり、個人的には大満足だった。(ヒゲ太)

カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦

発売日 12月28日



セガ
その他　5800円(LIMITED BOX8800円)
NHK教育テレビで放送中の人気アニメ『カードキャプターさくら』が、ヴァーチャルビデオ撮影ゲームになって登場。プレイヤーは知世ちゃんとなって、ステージごとにストーリーを追って、さくらちゃんの活躍ぶりを撮影するのが目的だ。ビジュアルメモリに撮影したデータをセーブできる。

5
TVアニメはボクもけっこう観ているのだが、なんともこのソフトは評価が難しい。アニメのメインターゲットである女子小学生に向けたものにしても、ゲームとしては全体に単調なうえボリュームが少なすぎる。ではアニメファンにとっては、というとCG自体はかなりきれいにまとまっているのだが、アップになると2D表現のアニメキャラの魅力にはかなわない。オープニングや声、アイキャッチなどファンに向けたサービスは少なくないのだが。どちらかというと、さくらよりも知世ファンにはいいかな。おまけの落ちモノパズルは妙に凝ってる。(相沢浩仁)

4
知世ちゃんとなってさくらちゃんの勇姿を撮影するという設定は原作を活かしていい。しかし、いかんせんゲーム内容は完全な覚えゲーになっている。とくにステージ3あたりからは撮影ポイントを覚えていないとクリアーは不可能。ただ、全編テレビと同じボイスで喋りまくったり、オマケ要素が多かったりとファンサービスはある。撮影した映像の交換もできるので、原作のファンで、なおかつ映像の自慢がしたいというひとならコレクターズアイテムのひとつとして買ってもいいのでは。ちょっとアニメを知っているという人では肩透かしを食らうかも。SIN(オカルト荒沢)

5
ポリゴンでアニメの名シーンが再現されているのは見応えあった。このまま全部見せてほしいぐらいな感じ。とはいえ原作をあんまり観たことないせいか、正直どこがおもしろいのかよくわからない。っていうかコレ、ゲームというよりはコレクターズアイテムだよね？ ファンサービスソフトなんだろうなあ。『さくら』ファンならそれなりに楽しめると思うけど、たとえファンでもゲームとしての奥深さはあまり感じないかも。アニメで観た「そうそう、このシーン、あったよねえ。こっちの角度から観てみよ」なんていう楽しみかたが正しいのかな、と。(ムネタツ)

ファイティングバイパーズ2

発売日 1月18日



セガ
格闘アクション 5800円
1998年にアーケードでヒットした対戦格闘ゲームの移植作。基本システムは同社の『バーチャファイター』シリーズに似ているが、それプラス本作の売りでもあるアーマー破壊の爽快感やテックガードなどといった新たなテクニックが印象的。初心者から上級者まで楽しめる対戦格闘の一品。

アーマーがはがれたり、リング際のカベでの攻防など、ド迫力のスピード感あふれる展開は、とても2年半もまえの作品とは思えない。アーケード版第1作目の登場から数えるともう5年。キャラクターや演出面などのセンスはまるで新作のようだ。そんなわけで意欲的なシステムには賛否もあるだろうけども、けっこう誰でも楽しめる。とはいえこれだけ時間が経ってしまうと、実際にはシリーズのファンに向けたコレクターズアイテム的意味合いが強い。移植自体が2研からのお年玉プレゼントみたいなもの。エミやハニーに再会できるんだから。 （相沢浩仁）

7

ドリームキャスト版ならではの要素はそれほど多くない。自分の場合本来ならそういったプラス要素がない場合、ひとりで遊ぶプレイヤーに対してのフォローがなってないとして辛めの点数にするのだが、このゲームの場合、ちと違う。たぶんこのゲームを買う人って、ホントに欲しい人だけだと思う。そういう人には10点なんだろうけど、そうじゃない人も純粋に対戦格闘を友だちなんかと楽しもうと考えたら、この点数に。システムの完成度は高いし、グラフィック、操作感覚などのレベルは、ベースが2年以上まえのゲームとは思えないほど。買って損はないかも？ （ノリック）

8

『FV』のなつかしいキャラクターたちが帰ってきたなという感じ。用意されているゲーム内容に関しては、とくに追加要素もないので、ファン向けなのかもしれない。それでも四方が壁に囲まれたステージやギミックなどが楽しい作品。もちろん、3D対戦格闘ゲームの先駆的『バーチャファイター』シリーズの旧2研制作なので、基本システムも安定しているので安心。この『2』のアーケード版は、1998年の登場だけど、ドリームキャスト版になっていま遊んでも、十分楽しめることを証明している。ハニーってたしか好きなタイプだったんだけど……？ （コブラ小林）

ギガウイング2

発売日 1月18日



カプコン
シューティング 5800円
1兆、1京、1垓点ものスコアを競う、話題のシューティングゲームの続編がはやくも登場。基本は前作同様、縦スクロールのシューティング。グラフィックもパワーアップし『ギガウイング』ならではのド派手な弾幕もより美しくなった。DC版では4人同時プレイも可能になったぞ。

NAOMI基板で開発された業務用からの移植なだけに再現度はばっちり。シューティングゲームの楽しみのひとつは弾避けには違いないけれど、もう途中からは何秒生きていられるかというような、もう力技で切り開いていく雰囲気。文字どおり画面を埋め尽くす弾の数と動きはまるで花火大会のようで、思わず見とれてしまう。死ぬけど（笑）。最期の最期の最期のボス登場みたいな展開もクライマックスの連続でいい。3DCGと2Dシューティングの融合の完成形のひとつであることは間違いない。うまいプレイはビデオに録画しておいてあとで自己満足に浸りたい感じ。（相沢浩仁）

7

ドリームキャストのシューティングゲームで、ここまで迫力のあるCG処理を施しているのはコレがはじめてかも。ステージ中の背景の動き、ボムのエフェクト、ボスの動きと、どれをとってもすばらしい。それでいて敵の弾もちゃんと判別できるのもスゴい！ 重厚なクラシック調のBGMもゲームの世界にマッチしてて迫力ある。ひたすらコンティニューしていけばクリアーはできる配慮は初心者にはうれしいが、やりこんでクリアーしたるでーって気持ちはやや薄れちゃうかも？ ともあれ前作をプレイしてハマった人はもちろん、シューティング好きならぜひ！ （ムネタツ）

8

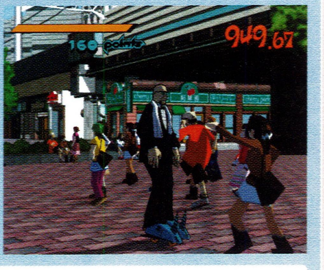
シューティングが好きならば買っときましょう。アーケードからの移植、というかほとんど同時発売なワケで家で練習、ゲームセンターで腕を披露！ なんてことができます。冬目景フリークも買いです。前作はキャライラなどドット風味だったのが、今作では原画そのままのタッチが活かされているのはポイント高いでしょう。ゲーム内容を見ても「さすがタクミ開発！」って感じで安定したおもしろさがある。グラフィックもNAOMIベースだからポリゴンならではの演出がイカしています。難易度も細かく調整できるので初心者でもクリアー可能だしね。買い！ （ノリック）

9

そのほかに発売されるゲーム＆周辺機器

デ・ラ・ジェットセットラジオ

発売日 1月1日



アクション
セガ 5800円（DD専売）
おなじみの場所で、スケーティングをしながらグラフィティを描くという話題作『ジェットセットラジオ』の北米版を日本でも発売。ブロンクスなどふたつのステージとキャラも増えているぞ。

超鋼戦紀キカイオー for Matching Service

発売日 1月18日



アクション
カプコン 3800円（DD専売）
カプコンのマッチングサービス対応ソフト第5弾は、『超鋼戦紀キカイオー』。基本的な内容は以前発売されたものと同じ。プラスされた通信対戦で、ロボット魂を熱く燃やして闘うのだ！

ゲームソフト
発売日 12月22日
スーパーストリートファイターIIX for Matching Service
格闘アクション
カプコン 4800円（DD専売）
発売日 12月28日
エアロダンシングF（ドリコレ）
シミュレーション
CRI 2800円
サクラ大戦 キネマトロン 花組メール
その他（メール）
セガ 2800円
周辺機器
サクラ大戦 コントローラ
発売日 12月28日
セガ
周辺機器 2800円
サクラ大戦 Dreamcast for Internet
発売日 12月28日
セガ
本体 25800円

※このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ製品版と同等のもの）を使用しています。サンプルが入手できなかったタイトルについては、紹介にとどめ、評価は次号以降で掲載します。数字は10点満点の総合評価です。レビュアーは、編集長が可能な限りすべてのタイトルを、そのほかの担当は、タイトルによって、そのジャンルを理解して、客観的に評価できる者が基本的に評価するものとします。

衝撃のオープニング映像を誌上初公開!!



⬆10月1日に東京ジョイポリスで行われた"セガ・サイバークラブ"内で、一般に初披露された『3』オープニング映像。ファンの誰もが感嘆した。

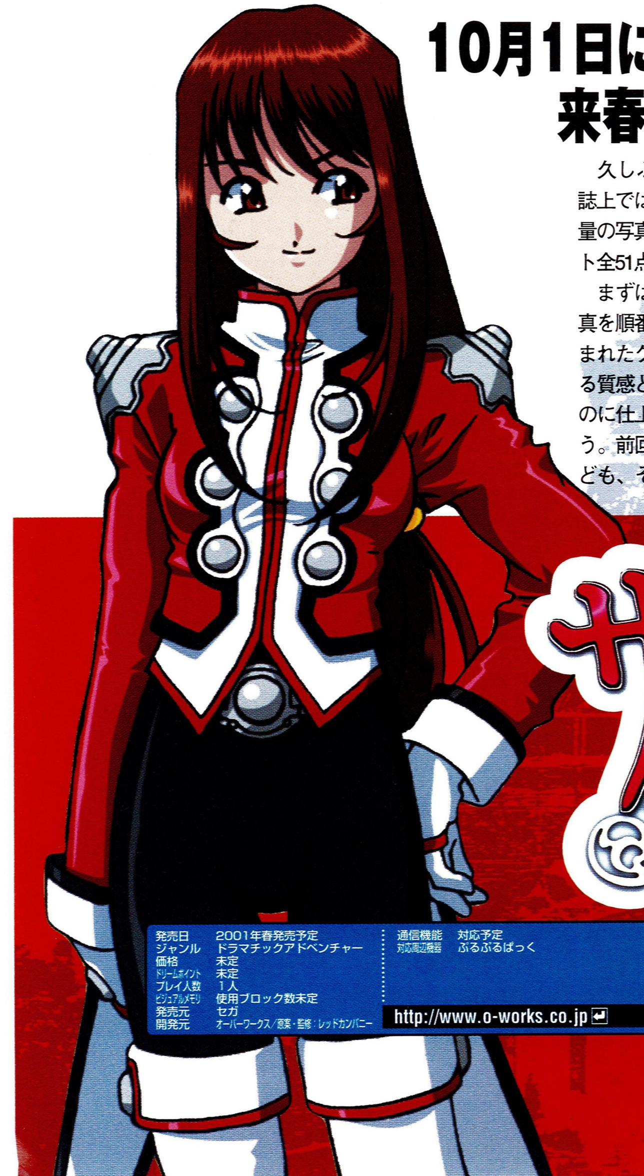
『サクラ大戦　キネマトロン 花組メール』初回生産分にムービーディスク同梱

今回の記事を読んで、『3』の発売が待ちきれなくなってしまった人に朗報！　なんと、12月28日に発売される『サクラ大戦　キネマトロン 花組メール』の初回生産分に、今回紹介した『3』のオープニング映像を収録したおまけディスクが特別に同梱されることが発表されたのだ。しかもその内容は、来春に発売される製品版とまったく同じ。驚愕の映像を自分の目で確かめるチャンスだぞ！


⬅『花組メール』は、多彩な便せん等を使えるメールソフトだ。


⬆便せんのほかにも、使うのが楽しくなる各種スタンプも豊富に用意。

10月1日に初公開された美麗オープニング映像 来春の発売に先駆けて誌上ロードショー!!



久しぶりとなる今回の『3』最新情報は、誌上では初公開となるオープニング映像を大量の写真でお届け。現時点で公開可能なカット全51点の写真を余すことなく掲載！

まずはとにかく、次ページから掲載した写真を順番に見ていってほしい。緻密に描き込まれたグラフィックといい、映像の持っている質感といい、非常にクオリティーの高いものに仕上がっていることが確認できるであろう。前回紹介したムービーシーンの映像ともども、その作り込みの深さに驚かされる。また、カット数が多く、臨場感あるカメラアングルで迫力ある映像になっているのも大きな特徴。ここに紹介した映像がオープニングのすべてではないのだが、かなり期待度が高いものであることは間違いない。

それから、オープニング映像のバックで流れる曲についてだが、馴染み深い『檄！帝国華撃団』ではなく、巴里華撃団が歌う『御旗のもとに』という新曲になっているぞ。

サクラ大戦3 Sakura Wars ～巴里は燃えているか～

発売日	2001年春発売予定
ジャンル	ドラマチックアドベンチャー
価格	未定
ドリームポイント	未定
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	セガ
開発元	オーバーワークス／原案・監修：レッドカンパニー
通信機能	対応予定
対応周辺機器	ぷるぷるぱっく

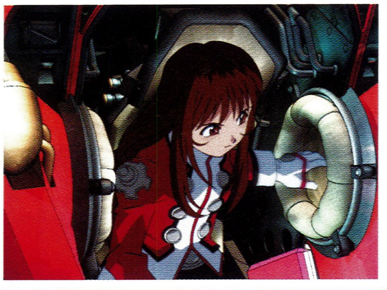
? パーセント 12月22日現在 開発状況

http://www.o-works.co.jp

"サクラプロジェクト2000"の発表で、まさに『サクラ』一色だった2000年。今年最後の『サクラ』記事は、10月以来となる『3』最新情報を大公開！

花の都・巴里に咲く 巴里華撃団

オープニングの序盤は、巴里華撃団・花組の面々を紹介していくシーンだ。

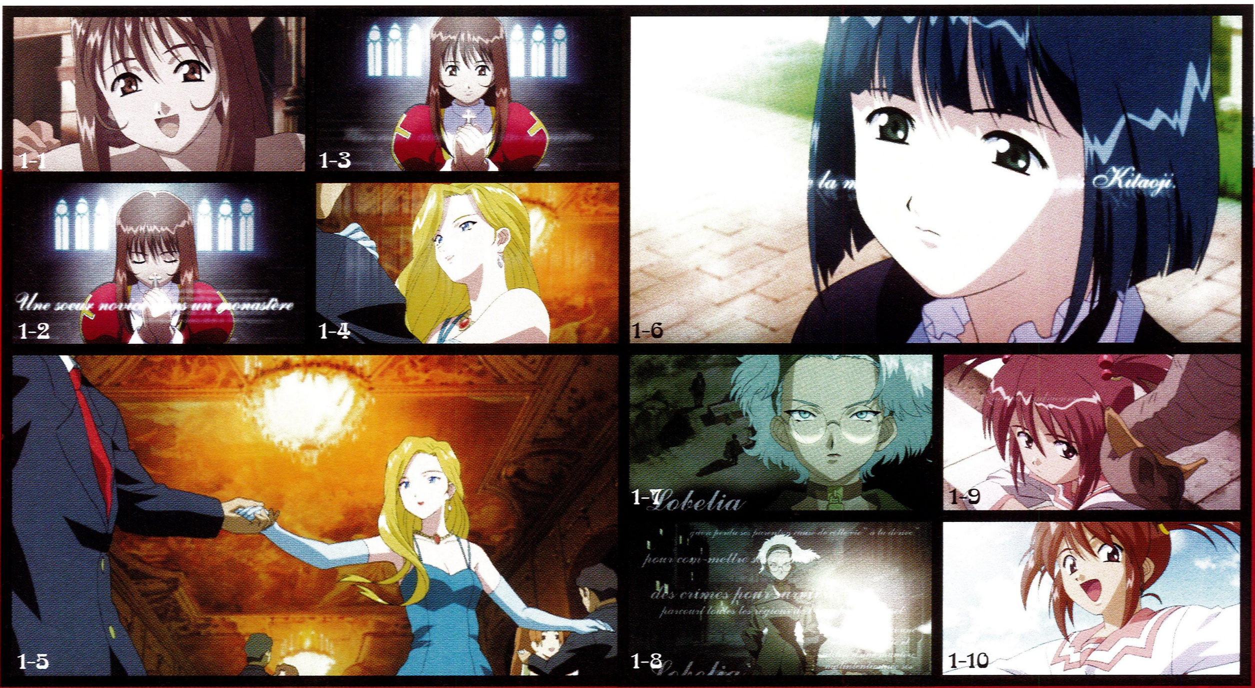


⬆前回の紹介記事で掲載した光武F起動シーン。オープニング映像もこれと同様の高クオリティー！

1 巴里華撃団参上！

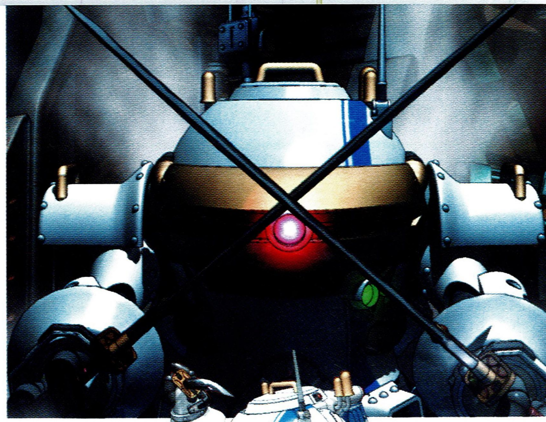
オープニング曲の印象的な前奏部分に乗せ、す速いカット割りで巴里華撃団・花組の面々が映し出されていくオープニングの序盤。エリカ、グリシーヌ、花火、ロベリア、コクリコといった順に、それぞれ数カットずつのシーンが展開されるのだが、ここでキャラクターによってはかなり意味深な場面も……。わずか数秒と短いながら、注目度は高い。画面の上にフランス語がインポーズされているが、これは演出によるものなのだ。



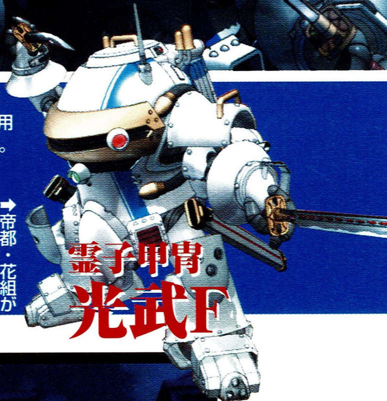


巴里の街をかける高速の刃 光武F

おつぎは巴里華撃団の主力兵器となる光武Fと敵との戦闘シーン。大神機とエリカ機の2パターンあり。



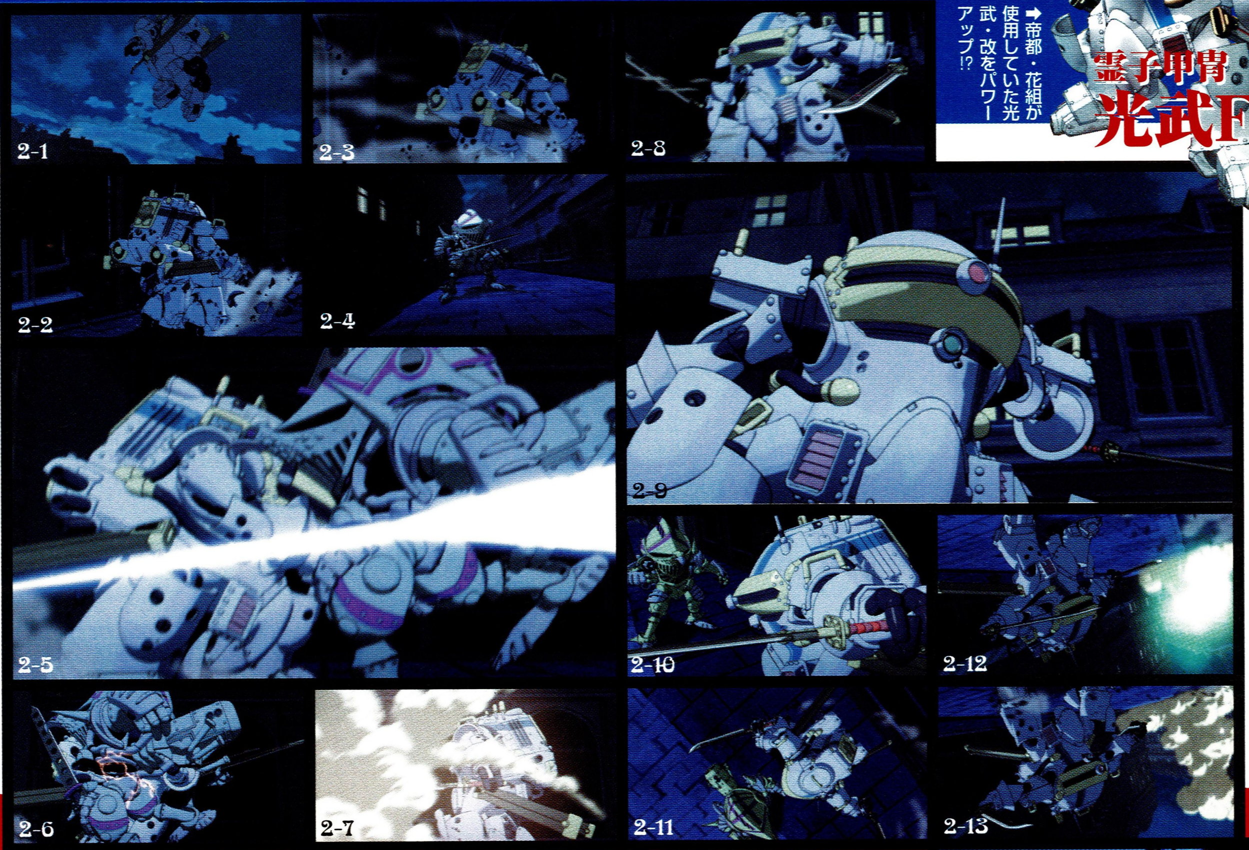
⬆欧州都市防衛のため巴里華撃団・花組に用意された新型霊子甲冑。



➡帝都・花組が使用していた光武・改をパワーアップ!?

2 光武F・大神機戦闘シーン

巴里の夜空に舞い降りた大神の光武Fが、敵を倒す連続シーン。迫りくる敵弾をくぐり抜けながら敵に接近し、1機目の敵を刀で両断。続けざまに、その先にいる2機目の敵を察知し、まるで踊るように回転しながら切り倒していく。これだけのシーンだが、光武Fのスピード感を表すような迫力あるカメラアングルがインパクト大。とにかく圧巻なのは、2機目の敵を倒すシーン。グルグルと回転する映像には、目が釘づけになってしまう。



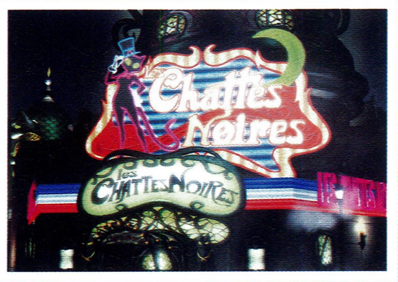
3 光武F・エリカ機戦闘シーン

大神の光武Fに続いては、エリカの操る光武Fが登場。大神機が戦っていた夜間とは打って変わって、白昼の巴里市街で敵と戦闘。真紅のエリカ機が持つマシンガンから発射された弾が、見事に敵を撃破！ 大神の近距離戦、エリカ機の遠距離戦と、これだけの映像でも十分光武Fの万能さがうかがい知れる。まだ正式には公開されていないが、光武Fと戦っている敵の存在も気になるが!?



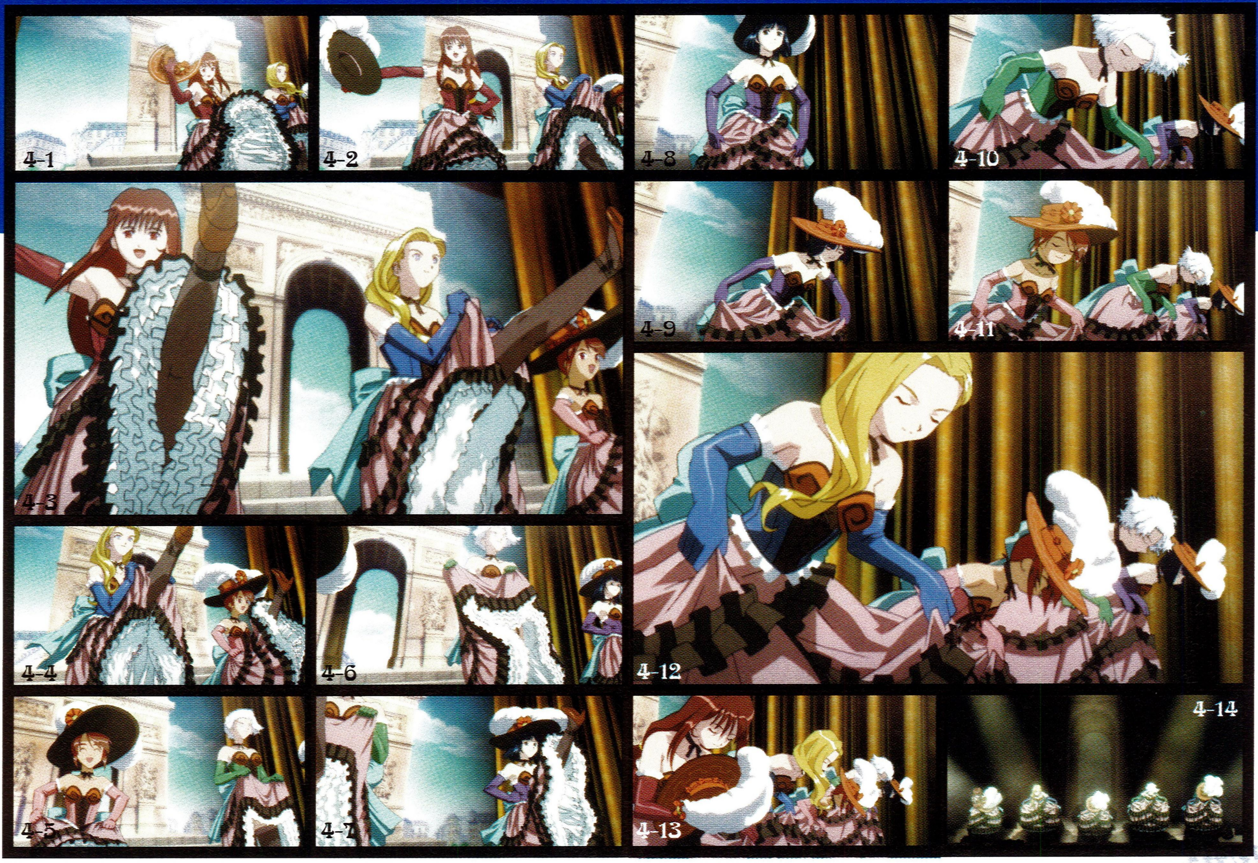
劇場で輝くりりしき乙女 巴里花組

激しい敵との戦闘のあとは華やかな巴里花組が登場。オープニング中いちばんの見せ場か？



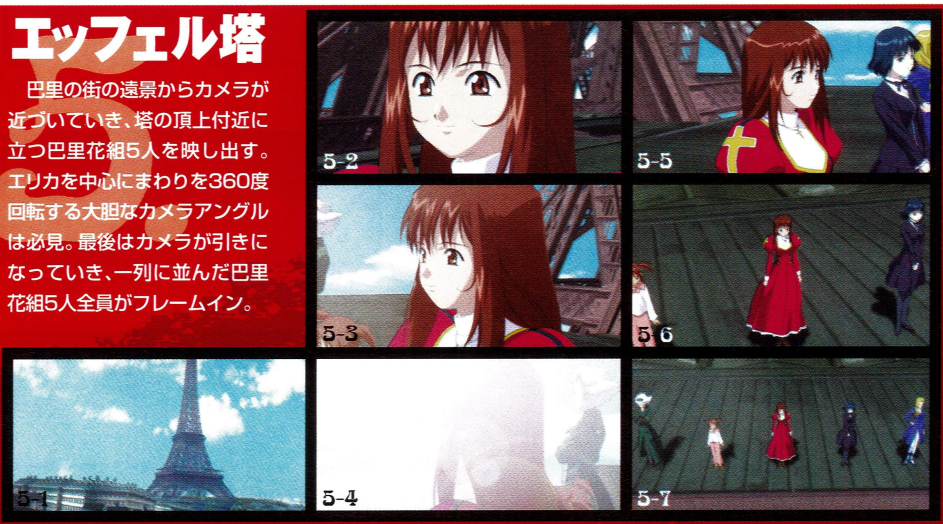
4. シャノワール

巴里華撃団が身を隠す劇場・シャノワールにて、巴里花組の面々がそろってフレンチカンカンを踊っているシーン。大きく足を上げる踊りの模様から深々と頭を下げていく一連の動作が左から右、右から左へと流れるように展開。アニメーションはなめらかで美しい。



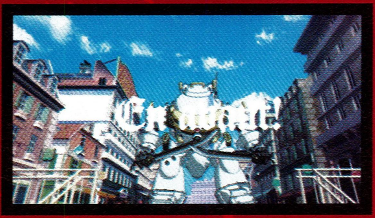
5. エッフェル塔

巴里の街の遠景からカメラが近づいていき、塔の頂上付近に立つ巴里花組5人を映し出す。エリカを中心にまわりを360度回転する大胆なカメラアングルは必見。最後はカメラが引きになっていき、一列に並んだ巴里花組5人全員がフレームイン。



6. 光武F飛翔！

オープニングのラストは、光あふれる巴里の街に大神機が勢いよく飛び出していくという勇ましいカットで終了。今回のオープニングは、巴里の雰囲気にピッタリの曲と早いテンポのカット割りが心地よいぞ。



体験版ステージのすべてを遊び尽くす!!



SONIC™ ADVENTURE 2

前号に引き続いて『ソニックアドベンチャー2』体験版からの情報をお届け。みんなはもう手に入れた？

発売日	2001年発売予定
ジャンル	アクション
価格	未定
ドリームポイント	未定
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	セガ
開発元	ソニックチーム
通信機能	未定
対応周辺機器	未定

? パーセント 12月22日現在 開発状況

http://www.sonicteam.com/sonicadv2

アクションと発見、そのすべてを極めるために

『ファンタシースターオンライン』初回版に同梱されている『2』の体験版はもうチェックしたかな？ 前号でもお伝えしたとおり、この体験版ではソニックの最初のステージである"City Escape"をまるごと楽しむことができる。体験版とは言え、そこはソニックチームの顔ともいえる『ソニック』最新作。多数の新アクションや新システム"アクションリンク"など、かなりのレベルまで遊び込めるようになっているぞ。今回は、体験版を楽しみ尽くすための情報を紹介しよう。

体験版だけでもかなり遊べます



ソニックチーム
代表取締役社長
中 裕司 氏

中 『ソニックアドベンチャー2』の体験版はだいぶボリュームがありますよね。本当はもっと少なくしておこうかと思ったんですが、(ディレクターの) 飯塚が絶対入れると言ってあそこまで作ったんです。ちゃんと、ひとつのステージとして形になったものを遊んでもらいたいということで。だから体験版だけでもかなり遊べますが、それでも全体から見ると、ごく一部なんです。今回のアドベンチャーのボリュームはすごくて、体験版でお見せしているのはほんの一部ですから。制作はそろそろ佳境に入りつつあり、だいぶできあがってきたところですね。

Aランク獲得にチャレンジ！

『2』ではテクニカルなアクションをキメると"テクニックポイント（以下TP）"がスコアに加算される。トータルスコアで最高のAランク評価を出すには、各場面でいかにCOOLにアクションをキメつつ、タイムを縮めるかが勝負になるぞ。もちろんリング集めも重要！



SCORE：エネミーを倒したり、テクニックをキメたりして得た得点。

TIME：クリアータイム。タイムボーナスとしてトータルスコアに加算。

RINGS：クリアー時の所有リング数。これもトータルスコアに加算。

ポイント1 エアトリック

ボード滑走時、ジャンプ台から飛んだときのスピードによってエアトリックとTPが3段階に変化。最高の1000ポイントを狙いたい。



Awesome!	→ 1000 (TP)
Cool!	→ 500 (TP)
Nice!	→ 200 (TP)

↑十分スピードにのってタイミングよく飛べ！

ポイント2 リング

一度ダメージを受けるとすべてのリングを手放してしまうのでノーミスゴールは必須。磁力バリアを活用して取りにくいリングを集めていこう。

↓磁力バリアならこんなリングも楽勝。





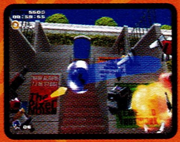
↑ハイスピード時も取り逃しが少ない。

ポイント3 アクションリンク

特定の場面で連続したアクションをキメるとさらにボーナスが加算される"アクションリンク"システム。各アクションをテンポよくつなげるのだ！



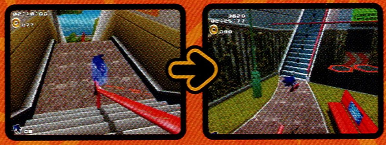
↑レールからレールへ飛び移るとTPになる。



↑エネミーを連続ホーミングで倒すのもTP。



↑ステージ中盤、急坂道のジャンプ台。加速ジャンプを3連続でキメるとアクションリンクになる。



↑ステージ終盤のロンググラインド。地面に一度も降りずに滑りきり、鉄棒へジャンプするとリンク！

25匹の動物をすべてゲット!

ステージのあちこちに隠れている25匹の動物たち。チャオガーデンで遊べない体験版では集めてもとくに得することはないのだが、やはりここはコンプリートを目指すしか!



⬆集めた動物は謎のカプセルと合わせて10体までストック表示される。



City Escape 体験版 動物MAP



⬅最初の動くブロックの手前。坂の左壁にあるパイプで口笛。

⬅同じ広場。画面隅のコンテナを壊すと現れるパイプで口笛。

⬅ボードを捨てた直後の広場。画面左下、ベンチの後ろの茂み。

➡WELCOME階段手前の駐車場では2匹発見できるぞ。

➡坂道の始まり。道路の左に停まっているタクシーの裏。

➡最初の動くブロックを渡ったところにあるベンチの裏。

⬅同じ発着所。画面左前方にある紫色の植木の前で口笛。

⬅ロンググラインド手前のケーブルカー発着所。画面右前方。

⬅WELCOME階段の最初の段。画面手前のゴミ箱周辺。

➡ロンググラインド後。画面右、コンテナ陰のパイプで口笛。

➡ロンググラインド後。画面左、柵の中にあるゴミ箱で口笛。

➡ロンググラインド後の2個目のチャオコンテナから4匹!

⬅ビルを垂直駆け下りした直後の広場。鉄棒手前のベンチ。

⬅ゆるやかなスロープの公園内。手前から5本目の街灯の上。

⬅公園の手前。ポイントマーカーの右下方にある柵の手前。

➡3つめのチャオコンテナからはレアなユニコーンが登場!

➡同じ広場。並んだベンチの奥にあるゴミ箱で口笛。

➡同じ広場。2本目の鉄棒の左下に並ぶベンチのあいだに。

⬅ゴールリングのある広場。画面右前方のチラシ箱で口笛。

⬅トラックバトル直前のポイントマーカーの右。茂みの裏。

⬅ロンググラインドを降りた広場。右手前のパイプで口笛。

3つのチャオコンテナは最重要!

水色のチャオコンテナからはチャオキー、動物、レア動物の順に登場する。必ず3つとも壊そう。



ソニック生誕10周年!



2001年で満10歳となるソニック。いままでに駆け抜けてきたおもな冒険を簡単に振り返ってみよう!

SONIC THE HEDGEHOG '91



宝石や遺跡の宝庫サウスアイランドに危機が訪れた。幻の超物質カオスエメラルドを狙って、Dr.エッグマンとその一味が島に降り立ったのだ。エッグマンの噂を聞いて、ソニックが駆けつけた!

SONIC THE HEDGEHOG 2 '92



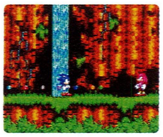
カオスエメラルドが眠る幻の島ウエストサイドアイランドでソニックは自分の後をついてくる小さなキツネ(テイルス)と出会う。そんな中、カオスエメラルドを追って再びDr.エッグマンが登場!

SONIC THE HEDGEHOG CD '93



巨大な湖ネバーレイクの上空に浮かぶキセキの星リトルプラネット。時間を自由に支配できる不思議な石タイムストーンが眠るその島にDr.エッグマンが目をつけた。シリーズの中の外伝的な物語。

SONIC THE HEDGEHOG 3 '94



『2』でソニックに破壊されたDr.エッグマンの大要塞が落下中に巨大な島に激突。そこは地底に眠るピラーの力と、それを制御する7つのカオスエメラルドを守るナックルズが住む、浮遊島だった。

SONIC & KNUCKLES '94



大要塞を破壊し、自らも空中へと放り出されたソニックは浮遊島の奥深くにたどり着く。迷い込んだ不思議な空間の祭壇には巨大なカオスエメラルドが祭られていた!『3』の後半部分に当たる物語。

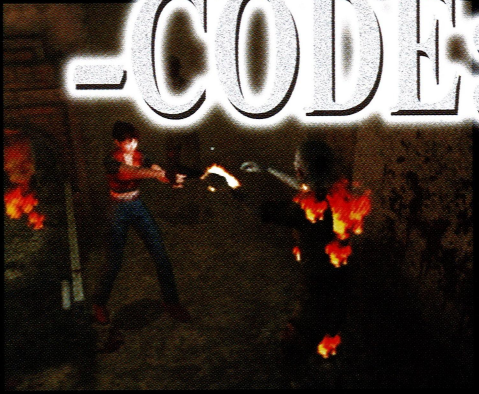
SONIC ADVENTURE '98



平和なステーションスクエアに突如出現した謎の怪物。それはDr.エッグマンがマスターエメラルドの中から復活させた太古の破壊神カオスだった。海面へ衝突する浮遊島。空を覆う空中要塞エッグキャリア。カオスエメラルドの謎に迫る壮大な物語が幕を開けた!



BIOHAZARD® -CODE:Veronica- 完全版







先見ある者「バイオ」の

発売日	2001年3月22日発売予定
ジャンル	アドベンチャー
価格	未定
ドリームポイント	未定
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	カプコン
開発元	カプコン
通信機能	未定
対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス

? パーセント 12月22日現在 開発状況

http://www.capcom.co.jp/

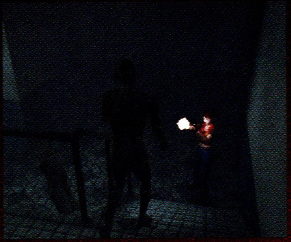
先月、衝撃とともに発表になった『コード：ベロニカ　完全版』。基本システムのおさらいと併せて、先着順で入手できる記念ディスク情報を公開。ここでもあのウェスカーが！

『ベロニカ』基本システムを把握すれば、百戦危うからず

本ソフトは、基本的にはあの大ヒット作『コード：ベロニカ』と同じゲーム内容である。ここで、その『コード：ベロニカ』の基本システムを知ることによって、発売後の準備を完全なものにしておこう。ほかのシリーズ作品にはないシステム、『コード：ベロニカ』では通用しないテクニックなどもあるので、あますところなくチェック！

ゾンビが階段を昇り降り

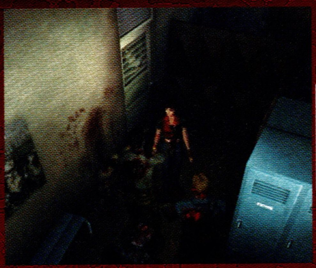
『コード:ベロニカ』の階段昇降は、『3』とは違い、アクションボタンを押すことによる自動昇降。しかし、ゾンビたちも階段を昇り降りしてくるので、うかつに階段を昇ろうとすると、その途中を襲われることも。自動昇降だし、場所も狭いから避けることはほぼ不可能。



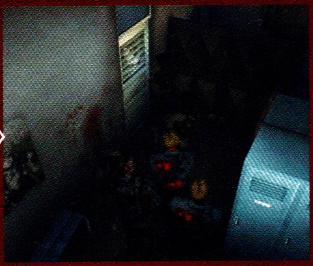
←クレアめがけて階段を降りてくるゾンビ。こんなときに階段を昇るのは自殺行為。ゾンビを撃ち倒してから進むべし。

180度ターンで危機脱出

『3』にもあった180度ターン。方向ボタンの下(キャラにとっては後方)を押しながら"走る"用のボタンを押すことで、クルリと真後ろを向いてくれる。おもに逃走するときに重宝したシステムだ。ほかにも、敵との間合いを離してから向き直って攻撃、など、用途は工夫次第。最初は少々操作にとまどうかもしれないが、慣れておかないと苦労すること必至。『コード:ベロニカ』プレイヤーなら、必ず身につけておきたいテクニックのひとつだ。



➡部屋に入ると、目の前にゾンビの群れが。装備が貧弱なままだったのに、どうしたらいいの!?



←そこですかさず180度ターン、出口へ向かって逃走。命が惜しけりゃこのテクを覚えろ！

入手アイテムは回して調べろ

探索を続けていると発見できる各種アイテム。たいていは謎解きに必要なものばかりだ。しかし、拾ったばかりのときは何に使うのか見当もつかないものも。そんなときは、アイテムを360度、あらゆる角度からながめてみよう。



←IDカードを発見した。しかし磁気カードではないので、キーの役目を果たすとも思えない……。



⬆そこでカードをクルリと半回転。すると、裏に暗証番号らしき数字が。謎解きに大きな前進！



歴史を知る……！

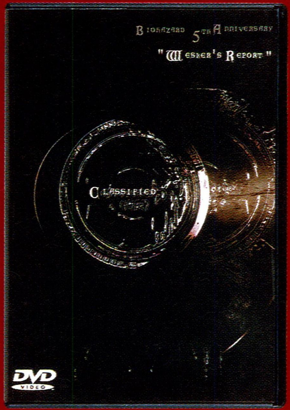
先着順 『バイオハザード』5周年記念ディスク『ウェスカーレポート』を入手せよ

ちょうどシリーズ5周年の日に発売される『コード:ベロニカ 完全版』。このシリーズ5周年を記念し、本ソフトを予約、購入した人には、先着順で記念ディスク(DVD)が特典としてつくことが決定。ディスクの中身は、ウェスカーが『バイオハザード』世界の流れをレポートする"ウェスカーレポート"や開発者へのインタビュー、秘蔵プレミアム映像集など、ファン垂涎の内容。数に限りあり！

私が『バイオ』の歴史をひもとく



⬆私がウェスカーだ。S.T.A.R.S.やアンブレラを中心にレポートしていく。大活躍だな、今回の私は。



➡こちらがDVDのパッケージ。間違ってもゲームもできるDVDプレーヤーで見ようとしないこと！

オブジェを動かし活路を開く

シリーズ当初からあったが、『コード:ベロニカ』では、"オブジェを動かす"という仕掛けが、さらに頻繁に登場。あるときは物陰に隠れたアイテムや仕掛けを発見するため、またあるときはオブジェどうしをくっつけて新たな通路を築くため、今日もクレアはオブジェを押し続けるのであった……！

➡机の下に光るものが！ 手を差し込めないので机を押して、横にどかしてみた。ヨイショヨイショ……。





⬅完全にどかしてみると、光るもの(アイテム)があらわに。早速拾う。アイテムを調べるのを忘れずに。

ライター装備で危機を回避

これまでのシリーズにもアイテムとして登場していたライター。『コード:ベロニカ』では、これを装備することにより、暗がりだった周囲を明るく照らすことができる。明るくしていないと見落としがちなアイテムや、仕掛けの発見に重宝する、重要アイテムだ。"火をつける"よりも、ライト代わりの存在に。



⬆吸血コウモリは光が苦手。ライターを装備して周囲を明るくしておけば、襲われなくなる。



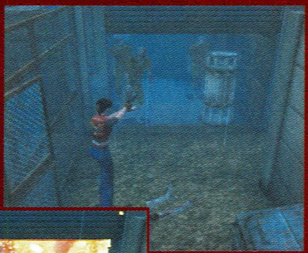
⬅ライターは、武器とは別に、アイテムメニュー欄の右上に装備することができる。すると……。



⬆暗がりだった屋内が明るく！ 明るくしないと見えないアイテムや仕掛けも、これでバッチリ。

オブジェ破壊で敵を一蹴

特定のオブジェは、銃で撃つことにより爆発、その周囲のゾンビたちを一度に葬り去ることができる。うまく活用すれば多大な労力と弾薬の節約に。『3』にもあった便利なシステムだ。



➡前方に大量のゾンビ出現。慌てず、ゾンビのそばにあるオブジェに狙いをつけて……シュート！



⬅オブジェは大爆発、ゾンビの群れは爆発に巻き込まれ、一挙に壊滅！

21 世紀オススメ8タイトル超攻略!! No.1

サバイバル完全攻略と対戦ダイヤグラム大公開! さらにあの"裏カイ"情報も!



GUILTY GEAR X
[BY YOUR SIDE "G GEAR"]

GUIDE OF THIS GAME

ギルティギア ゼクス

魅力的かつ個性的なキャラクターと美麗なグラフィックはもちろん、練り込まれた数多くのシステム群が、ハイテンション&ハイスピードの展開を支えている対戦格闘。

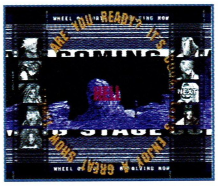
発売日	発売中
ジャンル	格闘アクション
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1~2人
ビジュアルメモリ	10ブロック以上使用
発売元	サミー
開発元	アークシステムワークス

通信機能　対応(ホームページ、ランキング登録)
対応周辺機器　アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

http://www.guiltygearx.com/

ボスクラスのキャラクターをみずからの手で動かせ!!

ついに判明したテスタメントとディズィーの使用条件。やりかたが複数あるので、もう使っている人も多いかな？ もし使えなかった人でもコレを見て出現させ、ビジュアルメモリにセーブせよ！



⬅アーケードモードでクリアーをする方法でも出現させることも可。



➡サバイバルモードやタイトル画面でコマンド入力をしてもいいぞ。

TESTAMENT テスタメント

大鎌からくり出されるその技は手痛いのひと言。また、毒効果による追加ダメージも特徴のひとつだ。



使用条件

アーケードモードで、使用キャラクターを変更せずにクリアーする。難易度、コンティニュー回数、ラウンド数を問わない。もしくはサバイバルモードで、レベル20ボスのテスタメントを倒す。コマンドで登場させるには、タイトル画面（PRESS START BUTTON）で、コマンド(⬆⬆⬇⬅スタート)を入力する。コマンドが成功すると、テスタメントのボイスが鳴る。

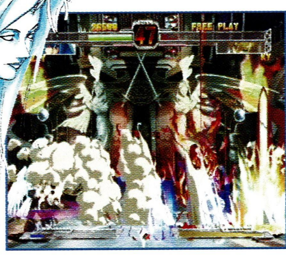
必殺技	
ファントムソウル	⬇⬊➡+P or K
カラス攻撃	マーキング成立中に自動攻撃
グレイヴディガー	⬇⬋⬅+P
エグゼビースト	⬅⬋⬇⬊➡+S or HS
ウォレント	⬇⬋⬅+S
覚醒必殺技	
ナイトメアサーキュラー	➡⬊⬇⬋⬅➡+HS
一撃必殺技	
ゼヴンス サイン	全ボタン同時押し後⬇⬊➡⬇⬊➡+HS



⬅大きな鎌を振り回すテスタメント。エグゼビーストとグレイヴディガーが厄介。

テスタメントは空中戦がとくに強力なキャラ。ジャンプKを早めに出して制空権を握ろう。地上戦ではエグゼビーストをメインに、➡+HSとグレイブディガーで相手を押さえ込むといい。起き攻めは➡+P（中段攻撃）を軸にガードを崩すべし！





⬆適当なインペリアルレイで相手を画面端に追い込むのも有効だ！

DIZZY ディズィー

多彩な空中制御と、見た目に反してパワーのある各種攻撃が武器。布石型の技も連繋に厚みを与るぞ。

使用条件

アーケードモードで、難易度ノーマル以上、コンティニュー不可、ラウンド数3以上でクリアーする。もしくはサバイバルモードで、レベル30ボスのディズィーを倒す。コマンドで登場させるには、タイトル画面（PRESS START BUTTON）で、コマンド(⬇➡➡⬆スタート)を入力する。コマンドが成功すると、ディズィーのボイスが鳴る。

必殺技	
はじめはただの明かりだったんです	⬇⬊➡+S
魚を捕る時に使ってたんです	⬇⬊➡+HS
木の実をとる時に使ってたんです	⬅⬇⬋+S
よく話し相手になってくれます	⬇⬋⬅+P or K or S or HS
覚醒必殺技	
インペリアルレイ	➡⬊⬇⬋⬅➡+S
ネクロ怒った場合	⬊⬅⬋⬇⬊➡⬅➡+P
ガンマレイ	➡⬅➡⬅⬋⬇⬊➡+HS

まずはよく話し相手になってくれます→木の実をとる時に使ってたんですと出し、これらを盾にしつつ攻めよう。地上からは立ちK→立ちHS→魚を捕る時に使ってたんです、空中からは2回のダッシュを駆使し、ジャンプS→HSで攻めるといい。

※コマンドはすべてキャラクターが右向きのときです。連続技などの表記中、(C)はキャンセル、(RC)はロマンキャンセル、(JC)はジャンプキャンセルを表してます。

サバイバルモードで己の限界に挑め!!

ドリームキャスト版オリジナル要素として用意されているサバイバルモードは、1ラウンド制のCPU戦をどこまで勝ち抜けるかを競うモードだ。ダメージを与えていくことによって、敵のレベルが上がっていくというのが特徴で、登場する敵は徐々に強くなっていく。また、レベル20から10レベルごとに黄金色のボスキャラが乱入。このボスキャラは基本性能の異なったキャラになっているので、このボスキャラを見るためだけでも、プレイする価値は十分にあるぞ。

なお、こちらの体力は連続技を決めるか、敵をK.O.することで回復する。また、さきほどのボスキャラを倒せば、通常時よりも大幅に回復するので、あきらめずにがんばり、オールクリアーを目指そう!



⬆敵にダメージを与えていくことで、レベルアップ。画面中央に表示される。


⬆レベル20以降からボスキャラが出現。10レベルごとに乱入してくるぞ。

サバイバルボスを倒せ!!

前述したとおり、レベル20以降は、10レベルごとに黄金色のボスキャラが乱入してくる。強敵ではあるが、貴重な体力回復ポイントでもあるので、確実に倒していきたい。ここでは大きな特徴を持ったレベル40以降のボスキャラを紹介。特徴を知れば、注意する点なども見えてくるので、しっかりと覚えてほしい。なお、特筆すべきものを持たないレベル20のテスタメントとレベル30のディズィーは、割愛させてもらう。

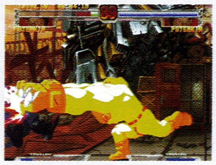
LEVEL 40 チップ

機動力が通常時の約2倍。しかも、チップの最大の弱点ともいえる防御力が強化されている。とはいえ、しょせんはチップ。それでも防御力の低さは相変わらずだ。


⬅通常時でもトップクラスの機動力を誇るが、さらに強化。

LEVEL 50 ポチョムキン

機動力が通常時の3分の1に落ち、重量級感が増したポチョムキン。通常時でもトップの性能を持つ攻撃力と防御力が強化されているので、非常に厄介だ。


⬅パワーだけはハンパじゃない。一気に倒したいところだ。

LEVEL 60 梅喧

攻撃力が通常時の約2倍。このほかにも防御力や機動力など、全体的に強化されている。畳替しが本体にダメージを与えても消滅しないといった特徴も持つ。


⬅動きそのものはおとなしいが、連ね三途渡しに要注意だ。

LEVEL 70 ファウスト

つねにテンションゲージMAX状態。しかも、投げるアイテムはすべてメテオだ。後退スピードが非常に速く、一度"ななな"モードに入ると手におえない。


⬅こうなったらほぼ終わり。防御力が低いので一気に倒そう。

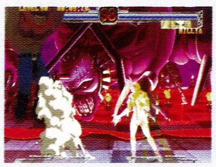
LEVEL 80 ヴェノム

とくにコレといった特徴は持たないが、攻撃力と防御力が約2倍に。また、機動力も大幅にアップされているため、気を抜くとあっさり負けてしまうかも!?


⬅通常時は非力なヴェノムだが、パワーがつくと具合が悪い。

LEVEL 90 ミリア

異常なまでの機動力を誇るハイスピード型のミリア。そのほかの部分も全体的に強化されている。一度目を離すと、捕まえるのに苦労することだろう。


⬅ただの前歩きでさえ目で追えないほど。撹乱されるな!

LEVEL 99 ザトー

ラスボスは、エディが強化されているザトー。一度召喚されたエディは、ダメージを与えない限り消滅しないので非常に厄介だ。対空反応のよさもなかなか。


⬅エディが超厄介!ドリルスペシャルがあちらこちらに……。

ワンポイント攻略

サバイバルモードのCPUは、レベルが上がるに連れどんどん強化されて、うかうかしているとあっさりとやられてしまうぞ。だが、CPUの動きの穴を突けば、簡単に倒すことができる。その方法とは、下段攻撃→中段攻撃の連繋を当てていくパターン。しゃがみK→ダストアタックなどがその代表例で、最初の下段攻撃でCPUにしゃがみガードを取らせていれば、中段がほぼ確実に当たるぞ。


⬅まずは、しゃがみKなどの下段攻撃をガードさせる。

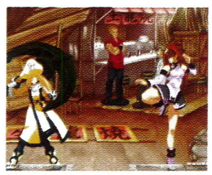

➡すかさず中段攻撃を出せば、ほぼ確実に当たるぞ。

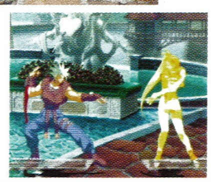
カラーバリエーションを増やそう

サバイバルカラー
サバイバルカラーの敵と闘えば使用可能。キャラ選択時に一定時間ボタン押しっぱなしで選べる。

特殊カラー
サバイバルカラー使用時に特殊カラーの敵と闘えば使える。ボタンふたつ以上押しっぱなしで選択可。

サバイバルボスカラー
サバイバルモードをクリアー(レベル100)すれば全キャラ使用可能。Sボタン押しっぱなしで選択。


⬅カラーバリエーションがより多彩に。

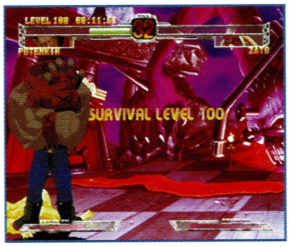

➡ノーマルカラーを合わせて合計9色に。

"GG MODE"でさらなるハイスピードバトルを展開しよう

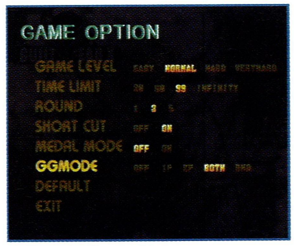
ドリームキャスト版でいちばんの目玉といえるのがこのGG MODE。『ギルティギア ゼクス』のシステムにPSで発売されている『ギルティギア』のような、ハイスピードバトルを楽しむことができる。このモードの出現条件は下記のとおりで、2種類存在する。できるほうで挑戦するといい。条件を満たせばオプション内にGG MODEの項目が出現。ここでON／OFFの設定をすればいい。

"GG MODE"出現条件

テスタメント、ディズィーが使用可能な状態で、ラウンドタイムを60秒に設定し、1ラウンドも落とさずにクリアーする（難易度とラウンド数は変更しても可）。または、サバイバルモードをクリアー（レベル100到達）する。



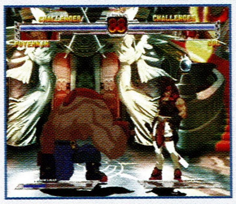
⬆アーケードモードの条件よりも、サバイバルモードクリアーのほうが楽。



⬆GG MODEの設定は1Pのみ、2Pのみ、1Pと2P、ランダムの4種類ある。

GG MODE 4大変更点

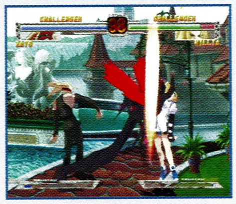
移動系のスピードがふだんより20パーセントアップ！


➡ポチョムキンの前進でも早さの違いがわかる。

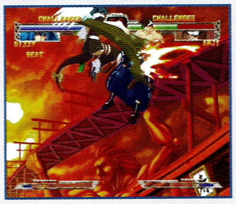
前進・後退、ダッシュ・バックステップ、空中ダッシュ・空中バックダッシュなど、すべての移動系の行動スピードが20パーセントアップしている。よりスピーディーなバトルを展開できるというわけだ。

すべての通常技にキャンセルが利く

通常時ではキャンセルのかからない技に、キャンセルをかけられるようになる。ただし、一部例外もあり、紗夢、アクセルの➡＋HSのように、空中判定になる通常技はキャンセルをかけることができない。


⬅ザトーの➡＋HSなどもキャンセル可能になる。

すべての通常技がジャンプキャンセル可能


➡ディズィーも2段ジャンプ連続技が可能に。

通常時はジャンプキャンセルの可否が技ごとに決まっているが、GG MODEではそれがすべての技に対応している。ただし、キャンセルの項でも述べたとおり、一部の技にはキャンセルをかけることができない。

空中ダッシュの使用が低空でも可能

空中ダッシュがジャンプした瞬間から可能。その軌道は通常時の紗夢より低く、ジャンプキャンセルと併用することで、ループ系の連続技や強力な攻めを展開できる。ポチョムキンには関係のない話だが……。


⬅とにかく低い空中ダッシュ。危険な香りが……。

連続技や連繋の幅が広がる!!

前述のとおり、すべての通常技にキャンセルが利き、すべての通常技がジャンプキャンセル可能。そして、低空ダッシュを行えるGG MODE。これらを組み合わせれば、連続技や連繋の幅が一気に広がる。このGG MODEのシステムをよく理解し、通常モードでは決められない連続技や連繋を作り出そう。

[空中連続技のダメージが大幅アップ]

チップの場合


連続技のダメージ効率が通常モードと比べ、大幅にアップする。チップのしゃがみHS（JC）→ジャンプHS×3～のダメージにビックリ！

[低空ダッシュ連繋が超強力!!]

梅喧の場合

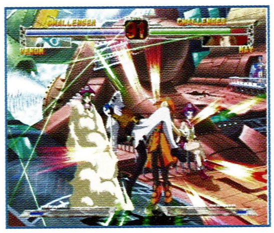

通常モードでは紗夢しかできない低空ダッシュ使用のループ連続技だが、GG MODEでは、ほぼすべてのキャラができるようになる。

性質が変わる技に注目

GG MODEでは、一部のキャラの必殺技が変更されている。下で紹介しているもの以外に、ザトーの空中インヴァイトヘルやチップの万鬼滅砕など、いろいろとあるので捜してみよう。

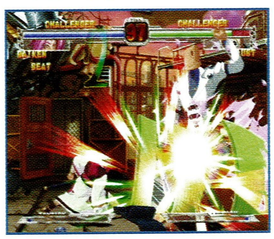
[HSマッドストラグルの最後の攻撃が中段に]

ヴェノムのHSマッドストラグルの最後の攻撃が、中段判定の浮かせ技に。この攻撃はダウン復帰不能で、空中連続技を叩き込むことが可能。Sマッドストラグルと使い分ければ、2択攻撃を仕掛けられるぞ！


⬅連続ヒットすることはなくなったが、このあとに……。

[梅喧にHS畳替しが！！]

PS版『ギルティギア』の梅喧が使用していた、チャージレベル3の畳替しが使用可能。攻撃発生は遅いが、畳3枚分の攻撃判定を持つため、射程距離が長く、中距離からの牽制技として高い効果を発揮しそうだ。

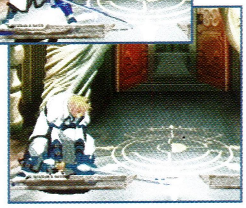

⬅畳を3枚発生させて攻撃。中距離から使っていこう。

まったくの別キャラ!? "裏カイ"を徹底解析

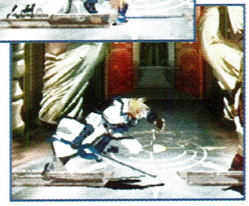
基本的にGG MODEのキャラは、前ページで述べているように機動力や必殺技の性能が変わっているだけ。しかし、カイのみは大幅な変更が加えられている。右の写真を見てもらえばわかると思うが、立ちポーズ、しゃがみポーズ、前進・後退、ダッシュなど、全体的に雰囲気の違うキャラになっているのだ。また、必殺技も通常のカイとは大きく異なり、中には完全新技も用意されている（下記参照）。通常技関係は基本的にノーマルカイと同じ。ただし、ガトリングコンビネーションルートが大きく変わっていて、つながる組み合わせが減っている点に注意してほしい。P→K→S→HSといった基本の流れはまずつながらず、大抵はふたつの技でしかガトリングコンビネーションを構成できないぞ。

それでは、気になる新技の性質と、基本戦術、そして基本連続技を紹介していくことにしよう。


⬅これが"裏カイ"の立ちポーズだ。

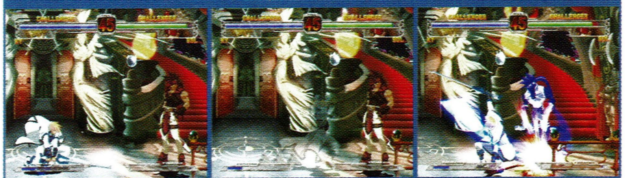

➡おもむろにしゃがみ込むカイの図。


⬅地を這う歩きモーションは必見!


➡ダッシュポーズは姿勢が低いぞ!

見た目や性質が異なる必殺技

⬇⬊➡+K


スタンディッパーの代わりに使用できる単発の下段突進技。ヒット後はダウン回避されず、起き攻めに移行可能。ロマンキャンセルから連続技も狙えるぞ。

⬇⬋⬅+K


クレシェントスラッシュの代わりに使用できる通称"裏クレシェント"。攻撃発生が早く、着地の隙もゼロ。また、めくりを狙えるなど、利用価値は高い。

⬇⬊➡+HS


スタンエッジチャージアタックの別バージョン。前方へフィールド状の停滞飛び道具を発生させる。間合いはシビアだが、起き攻めで効果を発揮するぞ。

➡⬇⬊+HS


"裏カイ"オリジナルの新覚醒必殺技。凄まじい威力を持っているが、ヒット後にダウン復帰されると反撃を受けてしまう。倒せるときに使用するのが望ましい。

基本戦術 GG MODEの特性を活かそう

もともとが必殺技に依存した闘いをするキャラではなく、裏カイ自体通常技に大きな変化が見られないため、ノーマルカイとほぼ同じ感覚で闘っていける。ただし、前述のとおり、ガトリングコンビネーションのつながりが違うので、連繋を組み立てる際には十分注意してほしい。

近距離では立ちK→近距離離立ちS→➡+P～のガトリングをメインに連続技や連繋を組み立てるようにしていこう。また、GG MODEの特性を活かし、低空ダッシュを用いた攻めを展開したい。近距離離立ちS（JC）→空中ダッシュS→HSなどの連繋でたたみ掛けていこう。


⬆近距離立ちSをジャンプキャンセルし、低空ダッシュから攻め立てよう。


⬆近距離立ちSキャンセル⬇⬊➡+HSを重ねて、起き攻めを展開!

連続技 パワーがあるおかげで威力抜群

連続技1を決める際にゲージがない場合は、⬇⬊➡+K後に立ちK→近距離離立ちSで追い討ちして、起き攻めを展開しよう。低空ダッシュを用いたループ連続技2を決める場合は、5～6セット目安に、途中から⬇⬊➡+Kへつないでダウンを奪うといい。ダストからの追撃はノーマルカイと同じだ。


⬅～近距離立ちS→⬇⬊➡+Kをロマキャン。


➡しゃがみHSで拾い、空中連続技叩き込め!

1	ダッシュ立ちK→近距離離立ちS→➡+P→近距離離立ちS→⬇⬊➡+K（RC）→ダッシュしゃがみHS（2発目JC）→ジャンプS（JC）→ジャンプS→HS→空中ヴェイパースラスト	DAMAGE 207
2	ダッシュ立ちK→近距離離立ちS→➡+P→近距離離立ちS（JC）→低空空中ダッシュ｛S→HS｝→（着地）立ちK→近距離離立ちS（JC）→低空空中ダッシュS……	DAMAGE 173～
3	通常投げ（RC）→ダッシュしゃがみHS（2発目JC）→ジャンプS（JC）→ジャンプS→HS→空中ヴェイパースラスト	DAMAGE 181

トレーニングモードを徹底的に活用しよう!!

対戦格闘ゲームの家庭用ならではの要素として真っ先に挙がるのがトレーニングモード。『ギルティギア ゼクス』でももちろんそれはあるが、どんな内容になっているんだろうと思った人も多いよね。そしていざふたを開けてみたら、かなり優れた内容であった。自分の状態、相手の状態、そしてテンションゲージやガードレベルの増減、最後は相手に行動を記憶させてそれを使って自分の連繋の穴や相手の強力な連繋への対処ができるアタックメモリー。

このように充実した内容を提示されたら、あとはどうやって活かすかが問題。そこで、ここではトレーニングモードの有効な活用法を伝授しよう。もちろん、これはあくまでサンプルでしかないので、より発展させてより高度な内容のトレーニングを積んでもらいたい。



⬆最速で受け身を取ってくれるので、これがもっともうれしいかな？



⬆やはりなんといってもガードレベルの増減が親切設計と感じるね。

1 相手の状態活用講座

ENEMY STATEをいじれば相手の状態を立ち、しゃがみ、ジャンプに選択できる。空中の相手への連続技の練習におもに活用するのがふつうだが、相手をしゃがみ状態にするとおもしろい連続技が作成可能だ。というのも、ソルとカイのみしゃがみ状態で技を食らうと、のけぞり時間がほかのキャラに比べて1フレーム長いためである。つまり、ふだんはつながらないガトリングや連繋が連続技になる可能性があるのだ。たとえば、写真のポチョムキンのガトリングや紗夢のHS系→鷹嬰脚など、捜せばどんどん出てくるはず!?



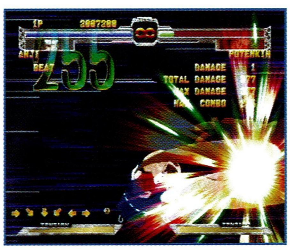
⬆ポチョムキンで立ちS→立ちHSとやると……。



⬆ふだんはつながらないが、ソルとカイのしゃがみ状態には連続技となる。

2 テンションゲージ活用講座

テンションゲージをいじってつねにMAX状態にすれば、連続技調べに大きく貢献してくれる。また、無限に使用可能なので、覚醒必殺技を何度も使ったり、ロマンキャンセルを何度もして、超絶連続技を作成可能だ。ちなみに、MAXヒット数は255で、これを越えるとヒット数が1に戻ってしまうぞ。



⬆試しにMAXヒット数を調べてみたら、255で打切りでした。

3 ガードレベル活用講座

ガードレベルはいわゆるダメージ補正のすべてを担っていて、上昇させるには技をガードさせないといけない。トレーニングモードではこれを自由に変更可能で、その状態を維持できるのが特徴だ。また、自分の技の攻撃はすべて攻撃レベルというもので管理されていて、これは1～3の3段階存在する。なかでも攻撃レベル2or3の技を、ガードレベルが点滅しているところ（+65以上）にヒットさせると、問答無用でカウンターヒットを誘発できるのがポイント。というのも、カウンターヒットになると単純にのけぞり時間が延長されるので、連続技の発展に大きく関わってくるからだ。



⬆攻撃レベル2以上の技ならカウンターヒット。



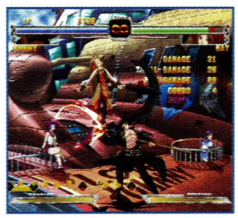
点滅状態なら段数が多いとこのダメージ!!

4 受け身活用講座

このゲームは空中の相手に何発でも追撃できるのが特徴で、それが連続技に大きく影響するのは間違いない事実。空中でお手玉されないようにするには、相手はダウン復帰（受け身）をするしかない。この方向は前、後ろ、その場の3つがあり、ダウン復帰後の一瞬の無敵時間で追撃を回避していくわけ。さて、このダウン復帰の設定を使ってできることと言えば、もちろん空中連続技の成否がもっとも単純で重要な使いかたとなるが、4つ目の項目であるRND（ランダム）を使えば、対戦時の連繋にも活用可能だ。たとえば空中で追撃を行い、相手のダウン復帰の方向に対して対処を考えるといった具合。ふたつ以上の方向に対して対応できると、対戦時に大きく影響するぞ。



⬆空中連続技の成否に影響するダウン復帰（受け身）。



⬆受け身を取らせて対応を考えるのも対戦で役立つ。

5 アタックメモリー活用講座

アタックメモリーを使って強烈な連繋の対処を覚えてみてはどうだろうか？　相手の攻めのきっかけを崩せば、それだけ自分が有利になるというもの。対戦では生死を分ける分岐点になるかもしれない重要な要素だ!!

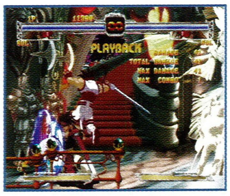


⬆特定の連繋の対処を覚えるのにかなり役立つ。

SAMPLE 1　ソルのバンディットリヴォルヴァー連繋

入力法　遠距離立ちS→立ちHS(C)→バンディットリヴォルヴァー

ソルのバンディットリヴォルヴァーは、ジャンプ防止も兼ねて突っ込んでくるうえに、ガードしてもソルが有利な状態なので初心者キラーの異名を持つ技。これはす速く反応して地上技で返していくのがもっとも有効だが、少しでも反応が遅れるとカウンターヒットをこうむる恐れがあるので、狙いを定めないと難しい。最初はキャンセルにのみ絞って、反応できるようにし、返し技を捜していこう。



⬅ガードしてしまうと相手のターンは永遠に続く。



➡しっかり返せば、カウンターから連続技へ。

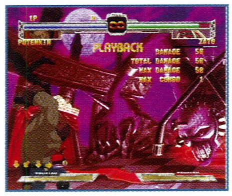
SAMPLE 4　各種連繋へ直前ガード

入力法　キャラごとの得意連繋やジャンプ攻撃

相手の攻撃をガードする直前で方向ボタンをガード方向へ入力すると、体が白く光って直前ガードの成功となる。直前ガードをするとガード硬直が少しだけ軽減されるので、本来連続ガードになるような連繋でも、割り込める可能性を見いだせるのだ。また、直前ガードをすると間合いが離れにくくなるので、発生の早い投げが有効な反撃となるケースも多い。最初はジャンプ攻撃を対象にして練習だ。



⬅直前ガードでガード硬直を軽減すれば……。



➡投げや無敵技で割り込めるものがけっこうある。

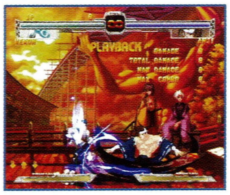
SAMPLE 2　闇慈の疾を使った起き攻め

入力法　投げ→疾→ダッシュしゃがみP→しゃがみK→しゃがみS→足払い

闇慈の起き攻めで強力なのが、疾をガードさせてダッシュからのガトリングで固めるパターン。疾の落下部分の中段判定とガトリングの下段判定がほぼ同時に襲うのだ。これは疾の落下部分を引き付けて一瞬だけ立ちガード、すぐにしゃがみガードとするのが有効な対処。闇慈の下段を含むガトリングは連続ガードになっているので、立ちガードは方向ボタンを一瞬離すだけでいいのを覚えておこう。



⬅ほぼ同時に攻撃がくるのでガードが難しい。



➡一瞬立ちガードをして疾をガードしよう。

SAMPLE 5　キツイ連繋の構築

入力法　しゃがみガードをしながらしゃがみ弱Porしゃがみ弱K連打

攻撃が激しいゲームだけに、ジャンプでの回避や小技での割り込みから自分の攻めのターンにするのが防御側のポイントになる。裏を返せば、攻撃側はこれらに対処することで攻撃ヒット率の上昇とそこからの連続技でダメージを取れるはず。よって、アタックメモリーを使って割り込みやジャンプをさせて、自分の連繋の穴を見つけ、それを埋めることができる。割り込ませて潰す連繋を構築しよう。



⬅まずは相手と同時かさきに動ける技で連繋を。



➡割り込みに対してカウンターを取っていこう。

SAMPLE 3　ジョニーのバッカスサイを使った起き攻め

入力法　近距離立ちS→足払い(C)→グリター イズ ゴールド→ダッシュ立ちK(C)→バッカスサイ→相手の起き上がりにしゃがみK→しゃがみHS→ミストファイナー下段

起き上がりにバッカスサイを重ねて、ガトリングからのミストファイナーで確定ダメージを奪うのがジョニーの勝ちパターン。しかもグリター イズ ゴールドでダウン追い討ちをしてミストファイナーをレベル2にすれば、起き攻めがループしてしまうので非常に強烈。これの対処はリバーサルで何かしらの行動をするしかなく、バックステップか無敵時間のある必殺技がポイントになる。要練習だ。



⬅単純にガードしているだけでは始まらないぞ。



➡リバーサル行動にすべてをかけないとダメ。

SAMPLE 6　ヒット確認連続技

入力法　まず↘入力をして、そのあと↙↘↙↘……（↘を長めにすること）

相手にランダムのガード入力をさせていれば、2～3発のガトリングからヒット確認して痛い連続技を入れる練習になる。牽制で使いやすい技からまとまったダメージを奪えるようになれば、戦力アップ間違いなし。ガトリング中にヒット確認をするには、当たることを前提として意識を集中しておき、そのあとの技を用意しておこう。コマンド入力の場合は方向ボタン部分だけ入力しておくこと。



⬅このようにガードされたときは出さないこと。



➡入力を用意しておき、ヒット時はボタンだけ。

21世紀オススメ8タイトル超攻略!!

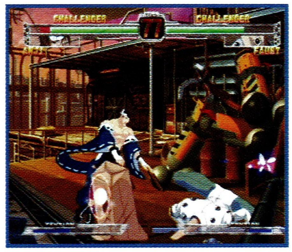
大胆不敵に対戦ダイヤグラムの発表!!

いきなりではあるが対戦における相性を示したダイヤグラムを発表しよう。このゲームはキャラクターごとの技特性や戦法に大きな変化があるので、戦法や対処の知識が対戦相手と若干違うだけで数値的に大きく影響するのは事実。たとえば起き攻めの対処のしかたや相手の技に対する反撃、相手の連撃の抜けどころなどを知っているかいないかで勝率に影響するというわけだ。対処を知って自分のダメージに結びつけば、勝率が上がるのは間違いない。

かなり対戦を煮詰めてこの数値を導き出したが、君の思い描くキャラクターの相性とは少なからず違う部分があるはず。もちろんこれが最終結果とは思わないし、逆に数値が変動するのを期待したい。



⬆どこでデッドアングルを仕掛けてくるか？　相手の心理を掴みたい。



⬆強烈な連撃もキャラによって変化させないとダメなことも。知識が重要だ。

『ギルティギア ゼクス』対戦ダイヤグラム ver.1.01

順位	キャラ名	チップ	ディズィー	ミリア	ヴェノム	ザトー	ファウスト	ジョニー	ソル	紗夢	テスタメント	カイ	梅喧	アクセル	闇慈	メイ	ポチョムキン	合計
1	チップ		6	4	7	7	7	5	6	7	7	6	7	7	5	7	5	93(+18)
1	ディズィー	4		5	4	7	5	7	4	7	7	7	7	7	6	7	9	93(+18)
3	ミリア	6	5		7	6	6	6	5	6	6	6	6	7	6	6	7	91(+16)
4	ヴェノム	3	6	3		5	7	6	4	7	4	6	7	5	8	6	8	85(+10)
5	ザトー	3	3	4	5		6	5	5	6	7	6	5	7	7	5	7	81(+6)
5	ファウスト	3	5	4	3	4		3	5	6	6	6	7	7	8	6	8	81(+6)
5	ジョニー	5	3	4	4	5	7		6	6	5	6	4	5	7	7	7	81(+6)
8	ソル	4	6	5	6	5	5	4		5	7	6	6	5	6	6	4	80(+5)
9	紗夢	3	3	4	3	4	4	4	5		7	5	6	6	4	5	6	69(-6)
10	テスタメント	3	3	4	6	3	4	5	3	3		6	6	4	5	5	7	67(-8)
11	カイ	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4		5	6	5	5	5	66(-9)
11	梅喧	3	3	4	3	5	3	6	4	4	4	5		5	5	6	6	66(-9)
13	アクセル	3	3	3	5	3	3	5	5	4	6	4	5		6	4	5	64(-11)
13	闇慈	5	4	4	2	3	2	3	4	6	5	5	5	4		6	6	64(-11)
15	メイ	3	3	4	4	5	4	3	4	5	5	5	4	6	4		4	63(-12)
16	ポチョムキン	5	1	3	2	3	2	3	6	4	3	5	4	5	4	6		56(-19)

COMMENT 人との対戦がゆえに

相手のクセや得意連撃を知らなければ勝率は下がるが、逆に自分の連撃を相手が知らなければどんどん勝てるだろう。お互いの手の内を知ったものどうしで対戦したときに初めて五分の読み合いが成立するので、数値に疑問を持ったらまずは知識の充実がなされているかを考えてみよう。

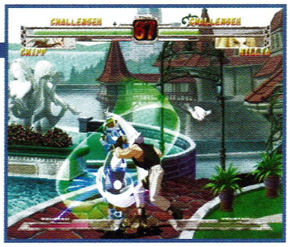
COMMENT 発展の余地はどこ？

数多くのシステムと開発されたさまざまなテクニックを、自分のキャラクターに当てはめて有効性を考えよう。そして自在に操れるようにするのが先決だ。もちろん相手キャラクターに応じた戦法の変化や、連続技、反撃など発展の余地はいくらでもあるので最終形はまだまだだ。

※対戦ダイヤグラムの見かた：対戦時における相性を数値で表し、総合順位を割出したもの。編集部調べによる、あくまでも目安的なものだと思ってほしい。たとえばディズィーとアクセルなら、7：3でディズィーのほうが有利、ということ。合計値はそれらの数字の合計で、全キャラに対しての総合的な強さを表す。カッコ内の数字は平均値75との差。

第1位 チップ

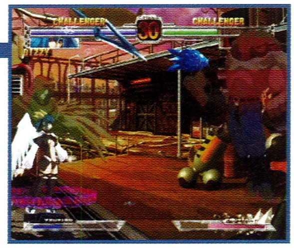
防御力のなさを圧倒的な攻勢でカバーして堂々の1位はチップになった。しゃがみHS→足払いフォルトレスキャンセルでさらに強固になる攻勢だが、連撃自体に穴も多い。そこをうまく突かれて起き攻めで瞬殺されるパターンも少なくない。



⬆キツイ戦法への対処法見つけるのも、対戦のおもしろさのひとつだ!

第1位 ディズィー

群を抜く基本連続技の威力と空中ダッシュを用いた攻勢が強力なキャラ。防御面も強いが、上位キャラの悩みどころである防御力が付け入るスキになっている。得意キャラと不得意キャラがはっきり分かれ、極端なキャラクターと言える。



⬆かなりキツイ組み合わせもあるが……相手も人間、読み勝てば勝機アリ?

第3位 ミリア

ヒットすれば起き攻め確定のジャンプHSを筆頭に、タンデムトップを軸とした中段と下段の2択を迫る起き攻めは脅威のひと言。防御面も高性能のデッドアングルアタックとしゃがみHSが幅を利かす。強いがゆえに進化しにくいのが救いか!?

第4位 ヴェノム

ボール生成を用いたラッシュと牽制が、相手に攻めのターンをほとんど与えない。防御時もほぼ完全対応可能だが、自分の知らない行動をされると一気に崩れるもろさも併せ持つ。とくに上位キャラに押されるとキツイ展開になりがちだ。

第5位 ザトー

一度転ばしてエディ絡みの連撃でガードレベルを上昇させ、そこからの一発で相手を瞬殺するのが得意パターン。割り切った早出し対空の使いかたや、防御時の逃げかたに使い手の真価が問われ、とくにスピードの早いキャラが苦手となる。

第5位 ファウスト

空中連続技の威力と、牽制技のリーチが幅を利かす。低空ごーいんぐまいうえいを使った起き攻めも脅威で、一発の破壊力も高いが、何が出るかな?で出たモノの種類で勝率が若干変わるのもまた事実。安定と不安定が混在するキャラだ。

第5位 ジョニー

立ちHSと➡+Kによる牽制と、バッカスサイからのガード不能ループ起き攻めが強さの本質。対空の➡+Pと「それが俺の名だ」の多用も防御面を盛り立てる。しかしダッシュが一足跳びなので、射程内からすぐに逃げる相手は苦手だ。



⬆恐怖の一撃必殺技。もしも一度気絶してしまったら、かなりヤバイ状況だ。

第8位 ソル

高性能な必殺技と、高威力の連続技群で苦手なキャラがあまりいないソル。画面端連続技やぶっきらぼうに投げるが主力ダメージ源となるが、この2択がかなり強力。防御面のヴォルカニックヴァイパーも相手の起き攻めに対抗しやすい。

第9位 紗夢

ここから一気に数値が落ち込む。連続技の威力が高いが、接近戦を主軸とする同タイプの上位キャラに比べて、牽制や連撃、ジャンプ攻撃などに脅威となる技が少ないのが難点。手駒が少ないので肝心の連続技を決める機会に欠けるのだ。

第10位 テスタメント

エグゼビーストの性能がすべて。攻撃力の高さがウリなので対応されるとキツイ展開になりやすい。ポチョムキンに対してはファントムソウルとエグゼビーストの飛び道具攻勢だけでかなり優位に立て、こういった数値が順位に影響した。

第11位 カイ

状況別の技の使い分けが非常に重要なカイだが、このゲームスピードでは非常に難しい。また、ガードレベルを溜めてからの攻勢が強力だが、ダッシュは遅くジャンプ攻撃も弱いので、起き攻めに行くチャンスが少ないのが難点だ。

第11位 梅喧

各種デッドアングルは強力だが、それに頼ると痛い目に遭う。また、畳替しを絡めた起き攻めも強力なのだが、いかんせん2択一回に対するダメージが低すぎて決定打になりにくい。防御力の低さもマイナス要因で、瞬殺されやすい……。

第13位 アクセル

かいくぐられるリーチの長さはまったく持ってマイナス要素だ。また、当初は弁天刈りからの連続技が高威力であったが、ほかのキャラの連続技の発展とともに相対的価値が落ちた。ガードを崩す手段に乏しいのも減点対象となる。そんなアクセルの唯一の希望は画面端での連続技。磨きをかけよう。



⬆キャラクターの相性はけっこうはっきりしている。キャラの特性を掴め!

第13位 闇慈

ふたつの2の数値が大きく足を引っ張る闇慈。ジャンプ攻撃の判定の弱さ、小回りの利かなさ、そして無敵技がないことで、一部のキャラには相当苦戦を強いられる。得意の起き攻めで一気に勝負を決めることができないと勝ちは薄い。

第15位 メイ

足払いが当たらないと始まらない攻勢は、リーチ不足でかなりキツイ展開だ。ジャンプ攻撃を相手が食らっているうちは強く感じるが、ガードが固くなるとダメージ手段に欠けてしまう。強引に投げにいくのが伸びるキッカケになるか!?

第16位 ポチョムキン

接近しないと始まらないので、飛び道具を主体とした待ち戦法に弱い。起き攻めの2択から瞬殺するパターンを確立すれば、どんなキャラでも闘える可能性はあるが、どちらにしても防御をしっかりできないと攻めるまえにやられてしまう。

21世紀オススメ8タイトル超攻略!! No.2

5年プレイで見えてきたJ1制覇への道
3つのデータから攻略ポイントを指南！



サカつく特大号
J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!

GUIDE OF THIS GAME

サカつく特大号

Jリーグに新規加入するサッカークラブの代表兼監督となって、Jリーグ優勝、そして世界一を目指す育成シミュレーション。育てたチームどうしを戦わせることも可能だ。

発売日	発売中
ジャンル	シミュレーション
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1人（対戦時2人）
ビジュアルメモリ	177ブロック使用
発売元	セガ
開発元	スマイルビット
通信機能	対応（データ対戦・選手交換・ホームページ）
対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス

http://www.smilebit.com

初期メンバー3パターンの戦力分析と補強ポイント

プレイヤークラブ発足時の初期メンバーは3パターンの中からランダムで決定。それが以下で紹介する3セット（外国人選手の名前をとって○○セットとした）。どのセットも選手の違いこそあれ、大きな戦力差はなく、○○セットで始めたほうが有利、というのもとくにない。ただ、やはり初期メンバーオンリーでJリーグを戦っていくのは厳しいので、補強などでチーム力を上げていく必要がある。現状のクラブに足りないもの、つまり弱点を補強することでチーム力はグッと上がるもの。ポイントを見極めた補強を行なえば、初期メンバー主体のチームでもJリーグで十分戦っていけるはずだ。参考として、3セットの特徴と補強ポイントを以下で解説しよう。



⬆初期メンバーはランダム決定。どのパターンでも序盤の戦いは厳しい。



⬆サポーターランキングで、ある程度の戦力分析はできる。活用しよう。

アセシオセット分析

メンバー表

ポジション	名前	年齢	VMP
GK	井原 優	17歳	126
GK	蘇我 久明	24歳	70
CDF	伊藤 忠幸	19歳	91
CDF	村松 剛	27歳	68
CDF	岩本 圭	31歳	74
SDF	木庭 真悟	28歳	108
SDF	熊谷 徳仁	33歳	95
SDF	清水 勝壱	22歳	73
DMF	内藤 幸雄	34歳	81
OMF	山路 慶	26歳	80
OMF	重田 修司	21歳	140
OMF	都筑 優一	26歳	84
OMF	アセシオ	23歳	134
FW	守山 靖忠	22歳	106
FW	長居 尚三	24歳	101
FW	尾形 栄	18歳	136







チーム分析

レギュラークラスを入れた状態で理解度がいちばん高いのが、システムでは4-4-2、戦術ではカウンター。これをそのまま採用するのもいいし、カウンターを有効に活かすためにもっと守備的な5-3-2を採用するのもいい。VMP（ビジュアルメモリポイント）を見るとオフェンス陣のほうが高めだが、中盤全体の能力はそれほど高くない。3-5-2を採用するならサイドDFをウイングバックとして配置、というような布陣にしよう。

中心戦力となる選手

序盤（1年目）の中心戦力となるのは、FW長居、MFの重田・アセシオ、DF伊藤・木庭・村松ら。FW尾形のVMPは高いが、まだ若いからか、スタート時点での能力は低く、得点力としては長居のほうが期待できる。序盤は長居を中心に、尾形と守山は調子のいいほうを使うといった起用法で育てていくといいだろう。GK井原もまだ若いのですぐには伸びないが、2年目あたりから安定してくる。優秀なGKをとるまでのつなぎ＆その後のサブとして使っていこう。重田や伊藤、長居は疲れやすいので、練習量には注意したい。マメに練習場を覗くか、メニューに休養を多めに組み込みケガをさせないように。


重田 修司


アセシオ


伊藤 忠幸


井原 優

補強ポイント

アセシオセットの特徴として、攻撃的MFは充実しているが、守備的MFがあまりに弱い、というのが挙げられる。本来そのポジションである内藤は、高齢で能力バーも低い。まず補強するならここからとなるだろう。中盤の底でゲームを組み立てるボランチは近代サッカーでも重要視されているポジション。ここがしっかりすれば、かなり落ち着いた試合運びができるようになるはずだ。補強できるまでは重田かアセシオのどちらかを置いておくという起用法もある。あとは、システムにもよるが、サイドDF（3バックの場合はセンターDF）とFWあたりか。

『特大号』こぼれ話　不満

『特大号』でもやっぱり困る選手の不満。勝敗や監督、年俸に対する不満なら対処も簡単だが、人間関係による不満がいちばん困る。マメにミーティングルームで話を聞く、ラウンジを設置する、練習をいっしょにさせないために別メニューにする、といった方法で、少しでも不満を減らすように。それでもダメなら、残念だが解雇という最終手段しかない。

ブランドンセット分析

メンバー表

ポジション	名前	年齢	VMP
GK	島村 美佐雄	16歳	84
GK	冨長 光一	21歳	73
CDF	三谷 亮二	25歳	82
CDF	池田 竜彦	31歳	64
CDF	芳崎 秀吉	25歳	121
SDF	甲野 将	25歳	98
SDF	植村 隆行	25歳	92
DMF	薬師寺 宏和	24歳	71
DMF	河嶋 士元	22歳	107
DMF	村崎 伸介	17歳	96
OMF	東條 武雄	24歳	101
OMF	礎 知明	29歳	77
OMF	井手 真司	27歳	75
FW	赤池 正吾	25歳	96
FW	村崎 伸介	23歳	114
FW	ブランドン	22歳	147







チーム分析

システムは4-4-2、次いで4-5-1。戦術はポストプレイ、中央突破、カウンターの理解度が高め。基本はこれらを組み合わせたチーム構成が有効だが、FW陣の攻撃力が高めなので、なるべく前がかりな戦術を。ただ、それを活かすべきMF、DF陣が物足りない。そこで守備に人をまわす必要性も考慮し、理解度は若干低くなるが、4-3-3システムを視野に入れておいてもいい。

中心戦力となる選手

全初期メンバーの中で最高のVMPを有するFWブランドン。成長タイプが普通型で末永い活躍が期待できるうえ、将来的に能力の高いFWを獲得した場合でも、スーパーサブ適正を活用し控え選手として置いておきたい。FWはついで村崎あたりが安定だ。MFでは河嶋。晩成タイプで守備意識が高いことに加え、じつはパサーとしての能力だけならかなり高いレベルを持っている。DMFの中心に据えれば、攻守の安定感は増す。DFでは芳崎、三谷。VMPだけ見れば三谷は並以下だが、高い守備意識で、ピンチにはかならず顔を出す。サイドアタックの戦術を取っているならば、高い攻撃意識を持つ甲野も有効に機能してくれる。


ブランドン


村崎 伸介


河嶋 士元


芳崎 秀吉

補強ポイント

このセットのウィークポイントはなんといってもGKとOMF。とくにGKは貧弱。ふたりともお世辞にも能力が高いとはいえないので、補強は急ぐべし。また、せっかく有効なFW陣がそろっていても、それを活かす司令塔的存在がいない。井出、東條はどちらかというとドリブラータイプ。唯一パサー適性があるのが礎だが、トップ下と呼べるほどキック精度は高くないし、29歳と高齢な点もマイナスポイント。中盤の厚みと安定、得点力向上を望むなら、急ぎいいOMFの補充を考えるべきだろう。

ビジルセット分析

メンバー表

ポジション	名前	年齢	VMP
GK	松原 公彦	19歳	91
GK	北川 恭士	23歳	107
CDF	朝野　光	18歳	95
CDF	遠藤 嘉一	25歳	79
CDF	田尾 恭平	25歳	97
SDF	富永 貞昭	22歳	113
SDF	辰野 純太	28歳	86
SDF	太田　力	28歳	78
DMF	大槻 仲達	33歳	74
DMF	磐井 順一	24歳	133
DMF	ビジル	21歳	129
OMF	大久保 修道	28歳	96
OMF	木沢 修作	21歳	93
FW	岡 丈治	19歳	138
FW	堀居 直紀	28歳	84
FW	布施 英昭	23歳	111







チーム分析

初期状態から理解度の高いシステム・戦術は3-5-2・ポストプレイ。FW岡がポストプレイヤーとしての能力もあるので、このシステム・戦術でとくに問題ない。VMPを見ると、オフェンス陣よりもディフェンス陣のほうが高いが、チーム全体のバランスはとれているので、3トップ以外のシステムなら何でもいけそう。岡ワントップの4-5-1・カウンターもおもしろい。

中心戦力となる選手

このセットの中心選手はなんといってもエースのジョー（？）こと岡丈治。初期メンバー3パターンの中でもナンバー1のFWであり、1年目からの活躍が期待できる優秀選手。年齢も若いし、うまく育てていけばJ1制覇までスタメンとして使っていけるほど。攻撃は彼を中心に組み立てるような布陣にしよう。ただ、ちょっと疲れやすいところがあるので、練習量には注意。エースに何かあったら一大事。休養はきっちりとらせよう。ほかにも守備的MFの磐井・ビジル、センターDFの田尾、サイドDFの富永・辰野、GK北川といった選手がそこそこ使える。彼らはJ1でも十分に戦っていけるレベルだ。


岡 丈治


ビジル


磐井 順一


田尾 恭平

補強ポイント

ディフェンス面は安定しているので、補強すべきはオフェンス面。岡というすばらしいアタッカーがいるのだから、それを活かすため、パートナーとなる決定力の高いFWや得点機を演出するゲームメーカーを早期に獲得したい。ここがうまく補強できればチーム力もグッと増し、1年目のJ1昇格もそう難しいことではなくなる。攻撃陣に厚みを持たせること、これがこのセット最大のポイントといえるだろう。欲を言えば、3バックにした場合のセンターDFがもう1枚は欲しいところ。

『特大号』こぼれ話

スポンサー

ホームタウンの経済率が高いほどいいスポンサーもつきやすいが、このスポンサー料が序盤のクラブ発展と大きな関係がある。P46からのサンプルプレイでも、ランポの5年間の総スポンサー料が106億9000万、ミストラルが94億9500万、アヴァンツァーレが47億1000万という結果が出ている。序盤で50億近い差が出れば、育成結果にも影響が出るのは当然だろう。

2年でJ1昇格！　そして5年でJ1制覇を目指す!!

初期メンバーの特徴を把握したら、つぎは実戦編。2年でJ1に昇格、5年でJ1優勝を目指して、3人のプレイヤーがそれぞれの初期メンバーから育成を開始した。その人事と経営、育成面での行動を簡単にまとめたのが下の表。シリーズを通してやり込んでいるプレイヤーなら同じ感覚で進めていけるが、初めてプレイする人の中には「何から手をつけていけばいいのかわからない」なんて人も多いはず。"いつ何をどうした"か、育成方法も3者3様だが、行動表を参考に自分なりのクラブ作りに励んでほしい。ちなみに、ホームタウンもそれぞれ人口100万・30万・10万の大中小都市からスタートした。データの変化も併せて掲載したので参考までに。

福岡ランポ



ホームタウン
福岡県福岡市
アセシオセット

1年目：9億8667万	
1月	サポーターズクラブ運営費：400万
2月	グラウンド：芝（長）張替え
	クラブハウス：サウナ設置
3月	岩本圭OUT・生田透IN
6月	清水勝壱OUT・森崎和幸IN
9月	内藤幸雄OUT・エメルソンIN
2年目：17億9069万	
1月	スカウト：元池久樹と契約
	テレビ局：6局ネットに昇格
	サポーターズクラブ運営費：800万
2月	スタジアム：屋根設置
	山路慶OUT・阿部勇樹IN
	熊谷徳仁OUT・川鞭四郎IN
4月	都筑優一OUT・島本寧IN
5月	監督：ロブセンと契約
6月	グラウンド：増設
8月	グラウンド：芝（長）張替え
10月	守山靖忠OUT・本山雅志IN
12月	グラウンド：照明×2設置
3年目：20億6689万	
1月	蘇我久明OUT・エディット（SDF）IN
	テレビ局：12局ネットに昇格
	サポーターズクラブ運営費：1800万
	サテライト設立
2月	クラブハウス：レベル2に改築
	キャンプ：バリャドリードFC
3月	クラブハウス：マッサージルーム設置
	中田浩二IN
5月	中村俊輔IN
6月	留学オファー（ブカレスト）：アセシオ
11月	三浦淳宏IN
4年目：28億5428万	
1月	木庭真悟・村松剛OUT
	サポーターズクラブ運営費：4000万
	新人獲得：高梨昇IN
2月	キャンプ：プラハFC
3月	カレーラIN
	監督：ピレイラと契約
5月	ポフIN
6月	シモーネIN
	留学オファー（ザグレブ）：阿部勇樹
8月	クラブハウス：サウナ改築
	スタジアム：グッズショップ設置
	留学（サントス・1年）：三浦淳宏
10月	クラブハウス：レベル3に改築
	クラブハウス：スピードジム設置
	クラブハウス：パワージム設置
5年目：36億4150万	
1月	テレビ局：全国ネットに昇格
	サポーターズクラブ運営費：8700万
	ユース設立
2月	キャンプ：サントス
3月	スタジアム：レベル2に改築

小県アヴァンツァーレ



ホームタウン
長野県小県郡
ブランドンセット

1年目：12億2706万	
1月	サポーターズクラブ運営費：300万
2月	キャンプ：ソフィアFC
3月	グラウンド：芝（長）張替え
11月	スカウト：トービルと契約
12月	投資：経済・住宅・スポーツ・交通に各1000万
2年目：13億7324万	
1月	サポーターズクラブ運営費：500万
2月	キャンプ：ソフィアFC
4月	池田竜彦OUT・山岸史俊IN
6月	井手真司OUT
7月	植村隆行・礎知明OUT
8月	ミラグロスIN
9月	クラブハウス：ビュッフェ設置
	クラブハウス：ラウンジ設置
12月	スタジアム：屋根設置
	スカウト：滝亮一と契約
12月	投資：経済・住宅・スポーツ・交通に各1000万
3年目：8億2883万	
1月	エディット（GK）IN
	テレビ局：6局ネットに昇格
	サポーターズクラブ運営費：800万
	サテライト設置
2月	キャンプ：ソフィアFC
3月	グラウンド：増設
	林文統IN
5月	島村美佐雄・甲野将OUT
7月	監督：ギラルドと契約
9月	ゴルケーアIN
12月	風間八宏IN
	投資：経済・住宅・スポーツ・交通に各1000万
4年目：8億6588万	
1月	テレビ局：ローカルネットに降格
	サポーターズクラブ運営費：1200万
	赤池正吾・冨長光一OUT
2月	キャンプ：ソフィアFC
3月	村崎伸介OUT
6月	与那嶺ジョー・ボラックGhIN
	留学（ポルトアレグレFC・1年）：林文統
	留学（ソフィアFC・1年）：ミラグロス
7月	冨島十三雄IN
12月	投資：経済・住宅・スポーツ・交通に各1000万
5年目：8億3919万	
1月	薬師寺宏和・深澤貴治OUT
	サポーターズクラブ運営費：1300万
2月	キャンプ：ソフィアFC
5月	ホームタウン発展イベント
6月	留学（プラハFC・半年）：風間八宏
	留学（ポルトアレグレFC・半年）：ゴルケーア
7月	御厳亮介IN
	グラウンド：照明設置
12月	投資：経済・住宅・スポーツ・交通に各1000万

ミストラル高松



ホームタウン
香川県高松市
ビジルセット

1年目：10億3667万	
1月	サポーターズクラブ運営費：300万
2月	北川恭士OUT・喜沢順朗IN
3月	大槻仲達OUT・ミッチェルIN
8月	木沢修作OUT・中田浩二IN
11月	堀居直紀OUT・長谷川健太IN
2年目18：億3329万	
1月	辰野純太OUT
	サポーターズクラブ運営費：900万
	スポンサーイベント：バス路線
3月	留学（バリャドリードFC・1年）：長谷川健太
	留学（プラハFC・1年）：喜沢順朗
	グラウンド：増設
	クラブハウス：ビュッフェ設置
	クラブハウス：データ分析室設置
4月	楢崎正剛IN
7月	朝野光OUT・高梨昇IN
8月	松原公彦OUT
12月	金古聖司IN
3年目：23億9676万	
1月	太田力OUT・エディット（FW）IN
	テレビ局昇格（6局ネット）
	サポーターズクラブ運営費：1700万
	大久保修道OUT
2月	クラブハウス：レベル2に改築
	キャンプ：プラハFC
3月	留学（プラハFC・半年）：岡文治
	留学（プラハFC・1年）：金古聖司
	ビスマルクIN
	クラブハウス：スピードジム設置
4月	留学（プラハFC・1年）：ビスマルク
6月	監督：アボフカートと契約
	田尾恭平OUT
7月	磐井順一OUT・与那嶺ジョーIN
9月	ビジルOUT・ホンミョンボIN
11月	スカウト：推木禎章と契約
4年目：26億8598万	
1月	富永貞昭・布施英昭・遠藤嘉一OUT
	サポーターズクラブ運営費：2800万
3月	辻本孝允IN
4月	留学（アイントフォーヘンFC・1年）：与那嶺ジョー
5月	留学（プラハFC・1年）：辻本孝允
6月	クラブハウス：データ分析室改築
	クラブハウス：ビュッフェ改築
	クラブハウス：レベル3に改築
7月	クラブハウス：プール設置
	クラブハウス：ラウンジ設置
8月	スカウト：日笠克志と契約
9月	澤登正朗IN
10月	留学（アイントフォーヘンFC・1年）：澤登正朗
11月	加門道弘IN
5年目：40億2709万	
1月	テレビ局：12局ネットに昇格
	サポーターズクラブ運営費：3900万
2月	キャンプ：アイントフォーヘンFC
3月	クララブハウス：レベル4に改築
	東条英虎IN
4月	クラブハウス：戦術指導室設置
	クラブハウス：パワージム設置
	クラブハウス：ラウンジ改築
	グラウンド：照明×2設置
	留学（アイントフォーヘンFC・半年）：エディット
6月	クラブハウス：医務室設置
9月	イベント：空港建設

表の見かたと注意点

表中の■の文字は人事、■の文字は経営、■の文字は育成に関わる行動を表す。また、表中の各年には、その年の2月1週時点での所有資金も明記した。OUTは解雇や退団でクラブから除名したことを、INは獲得したことを意味する。ちなみに、5年目12月のデータで対戦する（P50参照）という前提で育成しているので、それに合わせた獲得や留学を行なっている点に注意。

『特大号』こぼれ話

福岡ランポの方針

序盤の施設関連の設置は芝張替えとサウナのみ。人材補強に重点を置き、またスポンサーにも恵まれたため、心置きなく選手獲得ができたが、結果的にMFばかりを獲得してしまい、チームのバランスは悪くなった。育成に関してはキャンプ練習が中心。5年間という短い育成期間を考えて、選手間の連携に重点を置いた。そのため留学もほとんどなし。

ホームタウンデータの変化



各クラブの4年目12月までの総合力&連携と5年間の戦績

5年プレイの反省として、まず各クラブの4年目までの総合力グラフと連携（5年目はP50を参照）、そして5年間の戦績を紹介。戦績を見ると、福岡ランポとミストラル高松は4年目にステージ優勝、5年目には完全優勝を飾っている。序盤の育成に成功していると言えよう。とくにランポは2年目のJ2で43勝のぶっちぎり優勝を飾り、3年目のJ1でも上位に食い込んでいる。2年間でしっかりと力をつけた証拠だろう。いっぽう小県アヴァンツァーレは5年目のステージ準優勝が最高成績。この差はやはりお金と人材か……。



福岡ランポの5年間の成績

年数	大会	順位	勝敗・結果
1年目	J2	6位	22勝・17敗・9分・勝点72・53得点・47失点・得失差＋6
	その他	-	Jリーグカップ1回戦敗退　ニューイヤーカップ3回戦敗退
2年目	J2	優勝	43勝・3敗・2分・勝点131・104得点・23失点・得失差＋81
	その他	-	Jリーグカップ3回戦敗退　ニューイヤーカップ3回戦敗退
3年目	J1・1ST	4位	10勝・5敗・0分・勝点29・33得点・15失点・得失差＋18
	J1・2ND	3位	9勝・3敗・3分・勝点29・31得点・18失点・得失差＋13
	その他	-	Jリーグカップ1回戦敗退　ニューイヤーカップ4回戦敗退
4年目	J1・1ST	準優勝	13勝・2敗・0分・勝点39・48得点・13失点・得失差＋35
	J1・2ND	優勝	13勝・1敗・1分・勝点40・51得点・10失点・得失差＋41
		優勝	チャンピオンシップ2勝0敗
	その他	-	Jリーグカップ優勝　ニューイヤーカップ優勝
5年目	J1・1ST	優勝	15勝・0敗・0分・勝点44・56得点・8失点・得失差＋48
	J1・2ND	優勝	15勝・0敗・0分・勝点45・55得点・1失点・得失差＋54
	その他	-	Jリーグカップ優勝　ニューイヤーカップ優勝

小県アヴァンツァーレの5年間の成績

年数	大会	順位	勝敗・結果
1年目	J2	10位	18勝・25敗・5分・勝点52・得点49・失点69・得失差－20
	その他	-	Jリーグカップ1回戦敗退　ニューイヤーカップ2回戦敗退
2年目	J2	準優勝	34勝・10敗・4分・勝点102・得点93・失点33・得失差＋60
	その他	-	Jリーグカップ2回戦敗退　ニューイヤーカップ1回戦敗退
3年目	J1・1ST	14位	3勝・10敗・2分・勝点11・得点17・失点31・得失差－14
	J1・2ND	11位	5勝・10敗・0分・勝点15・得点16・失点31・得失差－15
	その他	-	Jリーグカップ2回戦敗退　ニューイヤーカップ3回戦敗退
4年目	J1・1ST	10位	6勝・7敗・2分・勝点18・得点18・失点22・得失差－4
	J1・2ND	13位	4勝・8敗・3分・勝点15・得点14・失点23・得失差－9
	その他	-	Jリーグカップ1回戦敗退　ニューイヤーカップ1回戦敗退
5年目	J1・1ST	7位	8勝・6敗・1分・勝点24・得点18・失点22・得失差－4
	J1・2ND	準優勝	12勝・3敗・0分・勝点36・得点32・失点11・得失差＋21
	その他	-	Jリーグカップ1回戦敗退　ニューイヤーカップ1回戦敗退

ミストラル高松の5年間の成績

年数	大会	順位	勝敗・結果
1年目	J2	9位	21勝・24敗・5分・勝点60・42得点・48失点・得失差－6
	その他	-	Jリーグカップ1回戦敗退　ニューイヤーカップ1回戦敗退
2年目	J2	準優勝	34勝・6敗・8分・勝点104・68得点・17失点・得失差＋51
	その他	-	Jリーグカップ1回戦敗退　ニューイヤーカップ準優勝
3年目	J1・1ST	11位	4勝・8敗・3分・勝点14・9得点・18失点・得失差－9
	J1・2ND	5位	8勝・3敗・4分・勝点26・17得点・6失点・得失差＋11
	その他	-	Jリーグカップ優勝　ニューイヤーカップ4回戦敗退
4年目	J1・1ST	優勝	10勝・2敗・3分・勝点32・26得点・9失点・得失差＋17
	J1・2ND	準優勝	10勝・0敗・5分・勝点32・30得点・7失点・得失差＋23
		優勝	チャンピオンシップ2勝0敗
	その他	-	Jリーグカップ優勝　ニューイヤーカップ優勝
5年目	J1・1ST	優勝	15勝・0敗・0分・勝点45・32得点・3失点・得失差＋29
	J1・2ND	優勝	12勝・0敗・3分・勝点38・25得点・2失点・得失差＋23
	その他	-	Jリーグカップ優勝　ニューイヤーカップ2回戦敗退

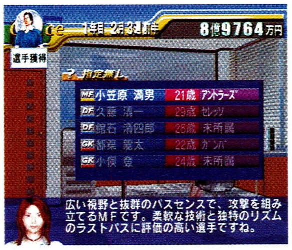
『特大号』こぼれ話

小県アヴァンツァーレの方針

小県という土地柄、スポンサー料は期待できず。なのでお金は使わない方向で。それでも選手補強には力を入れようと思うも、初めて選手を獲得したのは2年目4月になってしまった。そのうち初期メンバーがこぞって文句をたれやがったので、遠慮なくクビを切る。育成は基本的に基礎練習をみっちり。個人練習はあまりせず、試合での成長に期待した。

J1制覇のため、序盤から積極的に人材を獲るべし育てるべし！

なぜランポとミストラルは優勝できて、アヴァンツァーレは優勝できなかったのか。これは人材と獲得時期の差が大きな要因であろう。各クラブの人材獲得をまとめたのが右表だが、ランポとミストラルが2年目までに7人獲得しているのに対し、アヴァンツァーレはふたり。また、前者が即戦力となる代表クラスのJリーガー中心なのに対し、後者がまだ16歳の架空選手。このふたつの違いが、わずか5年間の育成を見た場合に差がでてきたと思われる。クラブをいち早く強くするには、即戦力の補強が必須。1～2年目に獲得できたなら、5年目には間違いなく中心選手に育っているだろう。



⬆序盤に強くするなら即戦力Jリーガーがオススメ。お金はかかるけど。

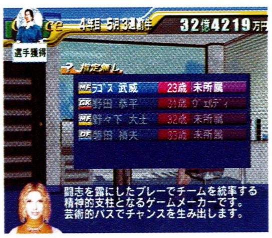
クラブ	獲得年数	名前	年齢	国籍	ポジション	所属	タイプ	年俸／契約年数	コメント
福岡ランポ	1年目	生田 透	18歳	日本	OMF	未所属	架空	3500万／2年	世界に通用
		森崎 和幸	19歳	日本	DMF	サンフレッチェ	Jリーガー	2500万／2年	固有
		エメルソン	19歳	ブラジル	FW	コンサドーレ	Jリーガー	7000万／1年	世界最高クラス
	2年目	阿部 勇樹	20歳	日本	DMF	ジェフ	Jリーガー	4000万／2年	固有
		川鞭 四郎	16歳	日本	OMF	未所属	架空	4800万／3年	固有
		島本 守	19歳	日本	SDF	未所属	架空	4800万／2年	世界に通用
		本山 雅志	22歳	日本	OMF	アントラーズ	Jリーガー	8000万／2年	固有
	3年目	中田 浩二	23歳	日本	DMF	アントラーズ	Jリーガー	6000万／1年	固有
		中村 俊輔	24歳	日本	OMF	Fマリノス	Jリーガー	1億900万／1年	固有
		三浦 淳宏	21歳	日本	DMF	Fマリノス	Jリーガー	9800万／2年	固有
	4年目	高梨 昇	20歳	日本	CDF	新人獲得	架空	4000万／1年	―
		カレーラ	22歳	ブラジル	FW	未所属	架空	2億3000万／1年	固有
		ポフ	17歳	ベルギー	GK	未所属	架空	1億8000万／1年	固有
		シモーネ	21歳	アルゼンチン	DMF	未所属	架空	2億／2年	固有
小県アヴァンツァーレ	2年目	山岸 史俊	16歳	日本	OMF	未所属	架空	3000万／1年	世界に通用
		ミラグロス	16歳	スペイン	CDF	未所属	架空	5000万／1年	世界最高クラス
	3年目	林 丈統	22歳	日本	FW	ジェフ	Jリーガー	5000万／1年	固有
		ゴルケーア	20歳	デンマーク	FW	未所属	架空	1億9000万／1年	固有
		風間 八宏	21歳	日本	DMF	未所属	OB	6000万／1年	固有
	4年目	与那嶺 ジョー	22歳	日本	OMF	未所属	架空	1億4000万／1年	固有
		ポラック Gh	18歳	ルーマニア	DMF	未所属	架空	1億／1年	固有
		冨島 十三雄	23歳	日本	FW	未所属	架空	5000万／1年	世界に通用
	5年目	御蔵 亮介	18歳	日本	SDF	未所属	架空	1億1000万／1年	遂にオファー
ミストラル高松	1年目	喜沢 順朗	16歳	日本	CDF	未所属	架空	3000万／3年	世界に通用
		ミッチェル	19歳	USA	SDF	未所属	架空	5000万／3年	世界最高クラス
		中田 浩二	21歳	日本	DMF	アントラーズ	Jリーガー	5000万／2年	固有
		長谷川 健太	20歳	日本	FW	未所属	OB	5500万／3年	固有
	2年目	楢崎 正剛	25歳	日本	GK	グランパス	Jリーガー	1億1000万／1年	固有
		高梨 昇	22歳	日本	CDF	未所属	架空	9000万／1年	世界最高クラス
		金古 聖司	21歳	日本	CDF	アントラーズ	Jリーガー	6000万／3年	固有
	3年目	ビスマルク	23歳	ブラジル	OMF	アントラーズ	Jリーガー	1億1000万／3年	固有
		与那嶺 ジョー	21歳	日本	OMF	未所属	架空	1億2000万／2年	固有
		ホン ミョンボ	18歳	韓国	CDF	レイソル	Jリーガー	7500万／1年	固有
	4年目	辻本 孝允	28歳	日本	CDF	未所属	架空	1億8000万／3年	遂にオファー
		澤登 正朗	22歳	日本	OMF	エスパルス	Jリーガー	7000万／1年	固有
		加門 道弘	24歳	日本	SDF	未所属	架空	1億5000万／2年	遂にオファー
	5年目	東条 英虎	22歳	日本	FW	未所属	架空	4億／2年	遂にオファー

秘書コメントから能力を判断する

選手がリストアップされた場合、秘書が選手に対してのコメントをしてくれるが、これによりある程度の能力判断ができる。各コメントから判断すると、「世界最高クラス」は間違いなく優秀選手であり、「世界に通用」はいい選手ではあるが飛びぬけた存在ではなく、1年目か10年目かでその価値も変わってくるタイプ。「遂にオファー」は、リストアップされるのに何かしらの条件が必要な選手の場合に出る。ただし、その選手が優秀だとは限らず、最高クラスよりも上のときもあれば、世界に通用レベルと同等のときもある。つまり獲得してみなければわからないということ。この場合は年俸で判断するといい。一概には言えないが、総じて高年俸の選手は能力も高い。「知る人ぞ知る」はシリーズおなじみの選手の場合に出る。能力は"それなりに"もあれば"すんごい"の場合もある。"固有"はその選手だけの特別コメント。Jリーガーや優秀架空外国人に多い。

コメント種類

- 世界最高クラスの～
- 世界に通用する～
- 遂にオファー～
- 知る人ぞ知る～
- 固有



⬆固有コメントは総じていい選手が多いのだが、その幅も広い。

日本サッカーを支えたOBたちが登場

前作でもダウンロードのお楽しみ選手として、水沼貴史氏や木村和司氏、宮澤ミシェル氏といった元Jリーガーが実名で登場したが、『特大号』ではさらに多くのOB選手が登場するようになっている。以前の開発者インタビューで、プロデューサーの川越氏が言っていた「Jリーグの歴史を振り返る仕掛け」とはこのこと。あの名選手たちが、再びグラウンドで活躍する姿を見ることができるのはうれしい限り。


加藤 久


柱谷 哲二


風間 八宏

注意！ 選手の獲りすぎは破滅を呼ぶ

サテライトはJ1・J2にかかわらず3年目で設置イベントが起こる。サテライトを設置すれば最大で22人の選手が獲得できるようになり、ずいぶんとチーム編成が楽になる。ただし、プライドの高い選手は2～3ヵ月置いただけでもすぐ不満をもらすようになるし、また選手が増えるということはそれだけ年俸という出費も増えること。くれぐれも選手の獲りすぎは禁物。

『特大号』こぼれ話

ミストラル高松の方針

初期の資金を惜しまず使って、「世界に通用」や「世界最高クラス」の選手を数人獲得。そして、序盤は手元で育てず、積極的に海外留学（チェコ・プラハFC）に送った。資金に余裕ができたら、グラウンド→クラブハウスの順で練習設備を充実させる。練習は5年間を通して"ポジション練習×3→休養→システム練習→戦術練習→基礎体力→休養"の組み合わせ。

大きな投資となる監督&スカウト契約は慎重に行うべし!

選手育成は監督が、選手獲得はスカウトが重要。といっても、1年目から重視する必要はなく、ある程度資金に余裕がでてきてから優秀な監督・スカウトと契約していきたい。下に初期の監督&スカウトの出現パターンを掲載したが、監督ならスタイルを重視し、スカウトなら能力欄の国内か海外がAやBの人物と契約したい。ただ、ここで数億も使っていると肝心の選手獲得ができなくなるので、残り資金には注意。

※スカウト表の能力欄の国=国内、国新=国内新人、海=海外、海新=海外新人を表す。



⬅初期のスカウト契約は、能力をとるかお金をとるか迷うところ。

● 各クラブが契約した監督とそのデータ ●

クラブ	契約年数	監督名	国籍	年俸	契約年数	スタイル
福岡ランポ	1年目	桑田 高弘	日本	4500万	2年契約	4-4-2・ポストプレー
	2年目	ロブセン	イングランド	1億2200万	2年契約	4-4-2・左サイドアタック
	4年目	ピレイラ	ブラジル	1億9800万	4年契約	4-4-2・左サイドアタック
小県アヴァンツァーレ	1年目	デュグリム	ブルガリア	1億800万	2年契約	3-4-3・中央突破
	3年目	ギラルド	アルゼンチン	1億8700万	2年契約	3-5-2・中央突破
ミストラル高松	1年目	伊木 幸二	日本	3500万	3年契約	5-3-2・カウンター
	3年目	アボフカート	オランダ	1億5100万	3年契約	4-4-2・左サイドアタック

● 各クラブが契約したスカウトとそのデータ ●

クラブ	契約年数	スカウト名	国籍	年俸	契約年数	能力
福岡ランポ	1年目	吉竹 信次	日本	7200万	1年契約	国B・国新A・海C・海新C
	2年目	元池 久樹	日本	1億2000万	3年契約	国A・国新A・海A・海新A
小県アヴァンツァーレ	1年目	吉竹 信次	日本	7200万	1年契約	国B・国新A・海C・海新C
		トービル	イングランド	1億800万	2年契約	国A・国新C・海A・海新B
	2年目	滝 亮一	日本	7000万	2年契約	国B・国新C・海C・海新C
ミストラル高松	1年目	諏訪辺 雅尚	日本	1億200万	3年契約	国A・国新B・海B・海新C
	3年目	椎木 禎章	日本	1億5000万	4年契約	国A・国新A・海B・海新B
	4年目	日笠 克志	日本	1億6400万	4年契約	国A・国新A・海B・海新B

初期パターン

パターンA

監督名	国籍	年俸	契約年数	スタイル
桑田 高弘	日本	4500万	2年契約	4-4-2・ポストプレー
伊木 幸二	日本	3500万	3年契約	5-3-2・カウンター
カロッシ	スペイン	5400万	3年契約	5-4-1・カウンター
デュグリム	ブルガリア	1億800万	2年契約	3-4-3・中央突破
アントノフ	オーストリア	7700万	3年契約	4-4-2・左サイド

スカウト名	国籍	年俸	契約年数	能力
吉竹 信次	日本	7200万	1年契約	国B・国新A・海C・海新C
諏訪辺 雅尚	日本	1億200万	3年契約	国A・国新B・海B・海新C
水島 和雄	日本	3500万	3年契約	国C・国新B・海C・海新C
フレジアーニ	コロンビア	7200万	1年契約	国C・国新C・海B・海新B
ビアーノ	イタリア	1億1200万	3年契約	国B・国新C・海A・海新A

パターンB

監督名	国籍	年俸	契約年数	スタイル
西本 和樹	日本	8100万	2年契約	4-4-2・ポストプレー
三岡 太一郎	日本	3000万	3年契約	3-5-2・ポストプレー
ボダンガ	南アフリカ	1900万	5年契約	4-4-2・右サイド
セルゲビッチ	ウクライナ	7600万	2年契約	5-3-2・ポストプレー
アザレス	ハンガリー	8000万	1年契約	5-4-1・左サイド

スカウト名	国籍	年俸	契約年数	能力
伏島 光久	日本	1億1000万	3年契約	国B・国新B・海B・海新C
春名 俊章	日本	7000万	3年契約	国B・国新C・海C・海新C
勝崎 平	日本	5600万	5年契約	国C・国新B・海C・海新B
バーター	オランダ	6500万	1年契約	国C・国新C・海B・海新C
クワンプ	南アフリカ	6400万	1年契約	国B・国新C・海A・海新C

監督紹介で留学(キャンプ)先が増える

ある監督と契約すると、新たな留学(キャンプ)先を紹介してくれる場合がある。初期監督なら、パターンAのデュグリム氏。祖国ブルガリアのソフィアFCを紹介してくれる。ほかにもランポが獲得したピレイラ氏がサントスFCを、ミストラルのアボフカート氏がアイントフォーヘンFCを紹介してくれた。



⬆『特大号』の初期留学先は少なめだから、留学先紹介はありがたい。

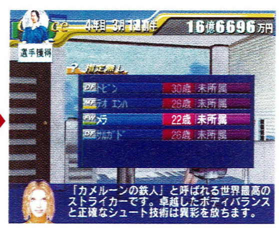
選手指定獲得の有効性

選手の名前と探索先を指定して捜させる選手指定探索。欲しい選手の名前と国籍がわかっている場合はこれで選手を捜してみよう。もちろん、失敗することも多いのだが、実際に試してみた結果、日本代表クラスのJリーガーをちゃんと連れてきてくれたのだ。ただ、後述する特定スカウトからしか出てこない選手は、そのスカウト以外には見つけることはできないぞ。

スカウトによるリストアップの法則性

選手のリストアップには、大きく分けてふたつのパターンがある。それが①スカウトは特定せず、スカウト能力や条件が満たされていればリストアップされる、②特定のスカウトからしかリストアップされない、である。『特大号』では比較的①のパターンが多いので、これまでのようにころころとスカウトを変える必要はないが、実質ランダム出現に近くなるため、運が悪いと欲しい選手がまったくリストアップされない場合も出てくる。②の場合は特定スカウトと契約しない限り、特定選手を永久に獲得することはできないが、そのスカウトさえ判明すれば、特定選手を獲得できる確率は100パーセントになるのだ。





⬆スカウトと選手の関係は深い。国内・海外がA以上のスカウトと契約していれば、日本人・外人ともに頻繁にリストアップしてくれるぞ。

『特大号』こぼれ話 スタジアム改築

サンプルプレイで、スタジアムの改築をしているのはランポだけだが、本来ならばもっと重要視すべき施設。5年目データで対戦という前提があったのでそうなってしまったのだろうが、観戦料3000円で満員になるようだったらレベルアップを考えるべき。改築資金も高額だが、より多くの観客収入を得られるようになるので、結果的にはプラスなのだ。

5年目12月データでさあ対戦！ 結果にハラハラもうたいへん!!

編集部の3人が、せっせと育てたクラブはどの程度の強さなのか。そしてゲーム開始から5年という短期間で作り上げたクラブどうしでどれほどの差が出るのか。飛び入り参加のレオーネ世田谷を交えて、4クラブによるホーム＆アウエーのリーグ戦を行なった。

Jリーグでの成績を見る限りランポやミストラルが実力的には一枚上手だが、サッカーは何が起こるかわからないスポーツ。それは『サカつく』でも同じこと。アヴァンツァーレの巻き返しはあるのか？ 記事とは関係ないところで黙々と作り上げたレオーネが優勝をさらうのか？ 第1回編集部最強決定戦開幕。勝つのは誰だ!?



⬅対戦形式は画面のように設定。延長Vゴールありのpk戦なし。

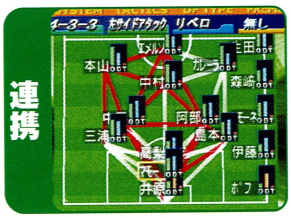
福岡ランポ

4-3-3FB・左サイドアタック
ノーマル・リベロ

メンバー表

ポジション	名前	年齢	VMP
GK	井原 優	21歳	107
DF	マモー（E）	18歳	177
DF	高梨 昇	21歳	228
DF	三浦 淳宏	23歳	256
DF	島本 守	22歳	175
MF	中田 浩二★	25歳	212
MF	阿部 勇樹	23歳	155
MF	中村 俊輔	26歳	245
FW	本山 雅志	25歳	238
FW	エメルソン	23歳	289
FW	カレーラ	23歳	346
GK	ボフ	18歳	281
DF	伊藤 忠幸	23歳	72
MF	森崎 和幸	23歳	107
MF	シモーネ	22歳	308
MF	生田 透	22歳	178





攻撃は最大の防御ナリ

オフェンス陣は充実しているが、DFとGKが思うように獲得できず、結果攻撃力はすこぶる高いが、守備力はザルというチームになってしまった。だって守備陣のパスカット＆タックルがほとんど「まあまあ」（練習コメント）レベルなんだもの。でも、いいんです。高速ドリブルで左サイドを切り裂く本山クンがいるんです。3点取られても4点取り返すサッカーを展開するぞ！ （こだまっち）

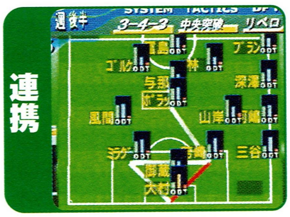
小県アヴァンツァーレ

3-4-3DE・中央突破
ノーマル・リベロ

メンバー表

ポジション	名前	年齢	VMP
GK	大村 和義(E)	18歳	172
DF	御蔵 亮介	18歳	196
DF	ミラグロス	19歳	224
DF	芳崎 秀吉	29歳	120
MF	ボラック Gh	19歳	222
MF	風間 八宏	23歳	192
MF	山岸 史俊	19歳	176
MF	与那嶺 ジョー	23歳	234
FW	ゴルケーア	22歳	350
FW	林 文統	24歳	223
FW	冨島 十三雄	24歳	186
DF	三谷 亮二	29歳	79
MF	深沢 貴治	21歳	81
MF	河嶋 士元	26歳	96
FW	ブランドン★	26歳	159





育成の狭間で中途半端なチーム

システムと戦術は攻撃重視へのこだわり。育成では5年間、基礎練習ばかりやっていたので、チーム力を示す五角形はまあこんなものか。チーム構成では、連携よりも潜在能力重視を心がけ、獲ったばかりにもかかわらず御蔵をDFの中心に据えたほか、キャプテンでありながらブランドンをサブに回した。なにはともあれファンタスティックプレイヤー、ゴルケーアの爆発力だけが頼り。（おほむら）

ミストラル高松

5-3-2AB・カウンター
ノーマル・リベロ

メンバー表

ポジション	名前	年齢	VMP
GK	楢崎 正剛★	28歳	265
DF	ホン ミョンボ	20歳	268
DF	辻本 孝允	29歳	257
DF	高梨 昇	25歳	231
DF	ミッチェル	23歳	236
DF	加門 道弘	25歳	247
MF	中田 浩二	25歳	225
MF	ビスマルク	25歳	278
MF	与那嶺 ジョー	23歳	248
FW	アンドロー梅田(E)	18歳	164
FW	東条 英虎	22歳	351
DF	喜沢 順朗	20歳	138
DF	金古 聖司	24歳	193
MF	澤登 正朗	23歳	204
FW	岡 文治	23歳	125
FW	長谷川 健太	24歳	218





ウラー！ カウンターだ!!

カウンター。とにかくカウンター。ファミコン版『キャプテン翼』のころからカウンター。というわけで、獲得した選手は続々とチェコに送り込み、つぎつぎとカウンター選手に仕立て上げてみたよ。システムももちろん守備重視。特別調整に失敗してFWのふたりはスランプ中だけどブイブイ行くよ。キープレイヤーは、唯一「世界屈指のDF」とコメントされるミョンボ先生だ。 （しょぼちん）

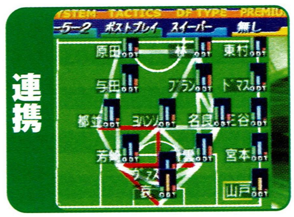
レオーネ世田谷

3-5-2AB・ポストプレイ
ノーマル・スイーパー

メンバー表

ポジション	名前	年齢	VMP
GK	哀 左和(E)	19歳	166
DF	ヴァスケス	35歳	195
DF	芳崎 秀吉	29歳	128
DF	青雲 栄治	21歳	180
MF	都並 敏史★	24歳	261
MF	ヨハンソン	23歳	243
MF	名良橋 晃	24歳	213
MF	与田 雅武	28歳	247
MF	ブランドン	26歳	168
FW	原田 博通	21歳	255
FW	林 文統	24歳	223
GK	山戸 孝充	30歳	151
DF	宮本 恒靖	27歳	184
DF	三谷 亮二	29歳	79
MF	ドマスネス	24歳	229
MF	東村 千吉	25歳	138





MF不足!? 中盤の攻防がカギ！

練習は総合力グラフがバランスよく伸びるように心掛けた。で、チームは1年目にキープレイヤーとなるヨハンソン、守備の要ヴァスケス（すでに30歳）を獲得。これで波に乗り、1年目2位でJ1へ昇格したものの、J1では5年目総合3位が最高成績（準優勝は5回……）。戦術はポストプレイを採用しているが、都並と名良橋の両ウイングバックのサイドアタックにも期待。 （加藤政樹）

エディット選手

『特大号』こぼれ話

J1に昇格すると作成できるようになるエディット選手。3つのキーワードの組み合わせで能力が決定する仕組みは前作と同様で、すべての能力を高くすることは難しいが、一芸に秀でた選手は作りやすい、というのが特徴。任意のポジションに設定できるので、その時点で弱いと思われるポジションの選手を作成しよう。GKあたりが作りやすくてオススメ。

いよいよキックオフ！　現時点の最強は？

第1節　順当勝ち
ランポ対レオーネ、アヴァンツァーレ対ミストラルは、3-1でランポ、4-0でミストラルが勝利。
第2節　本山VSホン ミョンボ
ミストラルとランポ、優勝候補どうしの戦いは1-0でミストラルが競り勝つ。途中、本山の光ドリブルで観衆を沸かせるが、これをホン ミョンボが光り返す。レオーネ対アヴァンツァーレは、レオーネの攻撃陣が奮起。3-0で勝利。
第3節　ランポ爆発！
ランポ対アヴァンツァーレは、ランポ自慢の攻撃陣が爆発。前半で5得点、その後2失点を許すも6-2の完勝。ミストラル対レオーネは一進一退の攻防となったが、1-0でミストラルの守り勝ち。
第4節　番狂わせ……起きず
レオーネ対ランポは、またもやランポの攻撃陣が爆発。エメルソンとカレーラのダブルハットトリックで7-1の大勝。ミストラル対アヴァンツァーレは、前回と同様に4-0でミストラルの勝利。アヴァンツァーレ攻撃陣も見せ場を作ったが、得点には至らず。
第5節　アジアのカテナチオ
3勝1敗のランポと、4戦全勝のミストラルの、事実上の優勝決定戦は2-0でミストラル。固い。固すぎる守り。アヴァンツァーレ対レオーネは1-0でレオーネ。
第6節　失点ゼロの優勝
アヴァンツァーレ対ランポは5-2でランポ。レオーネ対ミストラルは3-0でミストラル。堅守のミストラルが6戦全勝で優勝。得点王は9得点のランポ・カレーラ。


⬆光り輝くドリブル突破でミストラル陣内を切り裂く本山。しかし……。


⬆アヴァンツァーレのエディットGK大村。ナイスセーブを連発したが……。

対戦は絶好調で挑め！

データ対戦時は選手を絶好調に持っていくのが基本。特別調整をうまく使って、選手全員をニコニコ顔にしよう。ただ、特別調整は半端じゃなく疲労が溜まるので、ケガやスランプが発生しやすい。直前にセーブしておくなどして失敗のないように。



⬆絶不調の選手から特別調整を施し、全体が絶好調になるように。

	①福岡	②小県	③高松	④世田谷
①福岡ランポ	－	6-2	0-2	3-1
	－	5-2	0-1	7-1
②小県アヴァンツァーレ	2-5	－	0-4	0-1
	2-6	－	0-4	0-3
③ミストラル高松	1-0	4-0	－	1-0
	2-0	4-0	－	3-0
④レオーネ世田谷	1-7	3-0	0-3	－
	1-3	1-0	0-1	－

順位	クラブ名	勝点	勝	負	分	得点	失点	得失点差
1	ミストラル高松	18	6	0	0	15	0	15
2	福岡ランポ	12	4	2	0	21	9	12
3	レオーネ世田谷	6	2	4	0	6	14	-8
4	小県アヴァンツァーレ	0	0	6	0	4	23	-19

優勝はミストラル高松！ ズバリ守り勝ち!!

結果はミストラルの全勝優勝。しかも失点ゼロ。ホン ミョンボを中心とした堅固な守備陣は、相手にチャンスらしいチャンスを与えなかった。ミストラルの選手個々の能力を見てみると、5年目ということもありそれほど高くはないが、カウンターにこだわった育成と施設設置が効を奏したと言えよう。MVPはホン ミョンボ。危険な場所には必ず彼の姿があり、彼がゴール前にかけた魔法のカギは、ほかの3チームの攻撃力ではこじ開けることはできなかった。

編集部座談会　『特大号』攻略ポイント

ミストラル高松の圧勝で終わったデータ対戦。この結果と育成を、参加した4人が振り返ってみた。その4人はこんな人。
こだまっち：『1』のころから『サカつく』とお友だち。
おほむら：無類のサッカーゲーム好き。カズ代表復帰を喜ぶ。
しょぼちん：『2』の雑誌対抗戦で優勝経験あり。卑怯が好き。
加藤：『やきゅつく』も愛するSLG好き。やりこみます。

■ここでカウンター
こ　いやー、完敗でしたな。
お　1点も取れない、っていうのはどういうことですか。
加　いい試合はするんだけど、けっきょく勝つのはしょぼ。
こ　カウンターといえば『2』のころを思いだしますなあ。
し　ガハハ、オレ様最強。
こ　まあ、5年という、これから伸びるぞ、って時期ですからね。そういう意味では、ウチの守備陣はザルでした。
お　うちは全員がザルでした。
こ　がんがん留学に送りまくってたミストラルが、やっぱりいちばん能力も高かったし。
し　チェコチェコチェコ。
加　守備とカウンターが育つ留学先が最初からあるのは大きい。やっぱりサッカーは守りから。

■ホームタウン
こ　Jリーグでの戦いを振り返ると、ランポとミストラルは順調だったけど、アヴァンツァーレは苦戦してたみたいね。
お　本当にお金がなかったんですよ。いいスポンサーがまるで出てこなくて。最高でも2億とかしかでてこなかったです。
加　そりゃキツイ。
こ　5年という短い期間だと、ホームタウンの差が出ますな。やっぱり、大都市のほうがいいスポンサーも出やすいし、観客収入もけっこうな額になる。
加　その差は序盤では大きい。まあJリーグで勝てるようになれば関係ないけどな。
お　毎年少ない資金でやりくりしてましたから。選手もずっと1年契約とかで。でも、そうするとどんどん年俸が上がっていくので、そのうち払えなくなる。助けてください、って感じです。
し　ワハハ、実生活と同じだ。
こ　ゲームでもやっぱり貧乏。

■Jリーガーがオススメ
こ　序盤にクラブを強くするには、やっぱりJリーガーがいいですね。ひとり入るとグッとチーム力が上がりますよ。日本代表クラスなら即戦力ですし、連携なども赤くなりやすい。プロデューサーの川越さんも「今回はJリーガーがいいですよ」って言ってましたから。
加　知ってる選手ならだいたい能力がわかるしな。そういう意味でもJリーガーは使いやすい。序盤のカギはいかに早くいいJリーガーを獲るか、だな。
お　私もJリーガーを獲ろうと思ってたんですけど、なかなかリストアップされなくて……。
し　金もなければ運もない。

■つぎは勝つ
お　しかし弱かったなー、アヴァンツァーレ。でも、ちょっと配置を替えてミストラルと戦わせてみたら1点とったんですよ。
こ　おれもカレーラをトップにしたら3－1で勝った！
加　負け犬の遠吠えだ。
し　ガハハ、オレ様最強。いつでもかかってこい。
こ＋お＋加　つぎは絶対勝つ！

『特大号』こぼれ話　大分バジェーナ

前号で1年目の戦いを紹介した大分バジェーナのその後はどうなったのか。なぜ今回の対戦には出場していないのか。最強伝説はどうなったのか。気になっている読者の方も多いだろうが（ホントか？）、担当者も気になっていた。じつはROMのバージョンの関係でデータを引き継ぐことができず、バジェーナは闇に葬り去られてしまったのだ。伝説は静かに幕を閉じた……。

21世紀オススメ8タイトル超攻略!!

21世紀オススメ8タイトル超攻略!! No.3

チャート攻略＋菅野氏へのインタビューで、作品世界への理解がさらに深まる!!



探偵紳士 tanteishinshi DASH!

GUIDE OF THIS GAME

探偵紳士DASH!

菅野ひろゆき氏がリリースする本格推理アドベンチャー。捜査ガイドとして活用できるように、3つの事件について、チャートを使った緻密な攻略を展開していくことにしよう。

発売日	発売中
ジャンル	アドベンチャー
価格	6800円（通常版、限定版ともに）
ドリームポイント	360ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	9ブロック使用
発売元	アーベル
開発元	アーベル
通信機能	対応（ホームページ）
対応周辺機器	VGAボックス

http://www.abel-jp.com/

3つの事件を解決に導く最短ルートを公開!!

今号では、双麻が依頼される事件1～2、事件4について攻略していく。最初に麻衣子から依頼された事件3の"ゴースト殺人事件"は、事件1を解いている必要があるので、次号で取り上げる予定だ。では、さっそく事件1"見えない夫を捜索せよ"から捜査に着手しよう。



事件#001 見えない夫を捜索せよ

事件1は、ヒロインであるミントと出会うために、最初に解決する必要がある。依頼を受けるためには、クライアントである御沙月真裕美とセントラル街で接触することが重要なポイント。

1日目 優秀な探偵を求める真裕美との出会い

ゲームが始まったら、ジプレに行って情報Cを入手しよう。情報Cを購入すると、御沙月真裕美がセントラル街に出現する時間を知ることができる。ジプレを出たら、つぎは御剣邸前で、初老の紳士と会っておくこと。続いて、情報Cで得た時刻になったら、セントラル街へ。優秀な探偵を捜している真裕美と、御剣邸前で会った初老の紳士に遭遇するはずだ。午前0時までに探偵事務所に戻ると、連絡員の麻衣子がいる。麻衣子との会話の内容は、ちゃんと覚えておいたほうがいいだろう。

ジプレ	17:00～23:00
御剣邸前	Anytime
セントラル街	22:00～23:00
探偵事務所	12:00～0:00



⬆クライアントである真裕美とは、最初にセントラル街で会うことができる。

捜査メモ ジプレで情報収集

ジプレにある情報は、多くの情報を買うことによって、追加されることになっている。しかし、すべての情報を買う必要はなく、情報を購入しないからといって、シナリオの進展に影響することはない。



⬆最初のプレイでは、ジプレでの情報は貴重な指針になるはず。

2日目 真裕美の常軌を逸した依頼

翌朝になったら、探偵事務所前とホテル前で、デビット西船橋と会うこと。そして、夜にセントラル街へ行くと、再び真裕美と出会うことになる。探偵事務所前で謎の大男と出会ってから探偵事務所に戻ると、まもなく真裕美が事務所を訪れるはずだというアッシュからの電話がある。探偵事務所前に真裕美を捜しに行っても誰もいないが、別の場所に移動してから、再び探偵事務所前へ行くと、双麻の帰宅を待っている真裕美がいるので、真裕美の依頼を受けること。

探偵事務所前	6:00～16:00
ホテル前	6:00～16:00
セントラル街	18:00～00:00
探偵事務所前	18:00～6:00
探偵事務所	18:00～6:00
探偵事務所前	18:00～6:00
探偵事務所前	18:00～6:00
探偵事務所	Anytime



⬆雨に濡れながら双麻を待っていた真裕美。いくつもの探偵事務所で依頼を断られて、双麻を訪ねてきたという。

⬇事務所に戻って、真裕美から依頼の内容を聞く双麻。彼女の夫を捜してほしいということだったが……。



捜査メモ 真裕美からの依頼を受けないと……

真裕美の依頼内容を聞くと、依頼を受けるかどうかの選択になる。依頼を受けなくても、翌日の同じ時間に真裕美が現れるので、再度依頼を受けるかどうかを選択できる。しかし、事件1は最初に解決すべき案件なので、すぐに依頼を受けてしまったほうがいい。

➡真裕美からの依頼を引き受けて、事件1の捜査を始めよう。



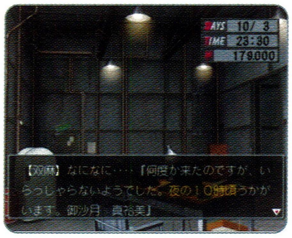
3日目 聞き込みを開始した双麻だったが……

真裕美の夫の手がかりを求めて、最初にホテルのロビーで聞き込みを開始。中華街の入り口で西船橋に会ったら、探偵事務所にある電話で、NEXUS本社へ真裕美の夫である修一のことを確認してみるといい。また、孔龍大中華料理店とジプレでも聞き込みを忘れないこと。オフィス街で初老の紳士に会ってから探偵事務所に戻ると、真裕美からのメモが置いてあるはずだ。念のため、メモの内容は控えておいたほうがいい。

- ホテル内 Anytime
- 中華街入口 6:00〜16:00
- 探偵事務所 10:00〜18:00
- 孔龍大中華料理店 18:00〜1:00
- ジプレ 17:00〜23:00
- オフィス街 Anytime



←NEXUS本社へ電話。修一の行方は……。



↑真裕美からのメモには、つぎに事務所を訪れる時刻が書かれている。

捜査メモ 中華街の婆さんからヒントをもらおう!

夜の23:00〜1:00に中華街へ行くと、中国古典遊戯店で婆さんがCGを販売している。またCG以外に1000円で格言を購入することも可能だ。婆さんの格言は、シナリオを進めるうえでの重要なヒントになっているので、捜査に行き詰まったら購入してみるといい。ただし、捜査状況によっては、格言を購入できない場合があるので注意。



↑ありがたい格言は、事件解決につながるヒントになっている。

4日目 核心に迫っていく双麻の推理

真裕美のメモに書かれていた時刻に探偵事務所にいると、真裕美が訪ねてくるはずだ。真裕美の夫である修一について調査した結果を真裕美に語る双麻は、御沙月修一などという人物はいなかったと結論を述べる。しかし、双麻の推理によれば、御沙月修一はいないが、御沙月修一を名乗った人物は実在し、NEXUSに勤務していた可能性が高いのではないかという。では、御沙月修一を名乗った人物とは何者なのだろうか。NEXUSというキーワードを手がかりに、双麻の捜査が再開されることになる。



←夫の修一を必死に捜している真裕美。誰も彼女の夫の姿を見ていないことから、手がかりはまったくないように思われたが……。

5日目 NEXUS極秘情報を入手

真裕美が訪ねてきた翌日の夜、探偵事務所前を2度目に訪れると、初老の紳士(米村)がいる。続いて、ジプレへ行くと、NEXUS極秘電話番号を入手することができる。探偵事務所で、NEXUS極秘電話番号へ電話してみると……。

- 探偵事務所前 18:00〜6:00
- 探偵事務所前 18:00〜6:00
- ジプレ 17:00〜23:00
- 探偵事務所前 Anytime



↑米村との会話では、御剣真裕美という女性の存在が明らかになる。

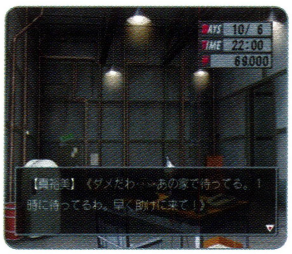


↑ジプレでは、情報Fを購入して、NEXUS極秘電話番号を入手しよう。

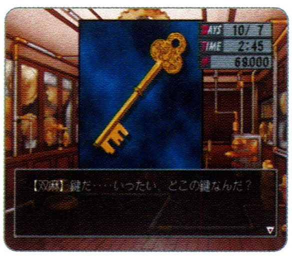
6日目 御剣邸で語られる真実

捜査も最終段階に入るが、最初に街はずれで西船橋に会っておくこと。そして、探偵事務所に戻ると、アッシュからエマーヤについての情報が入ったと連絡が入る。ジプレで情報Hを購入してから、22:00以降に探偵事務所へ戻ると、真裕美から電話があるはずだ。何者かに狙われているので助けてほしいと言われるので、すぐに御剣邸前へ向かうこと。そして、御剣邸に侵入した双麻は、事件の真相を目撃することになる。

- 街はずれ 6:00〜16:00
- 探偵事務所 6:00〜16:00
- ジプレ 17:00〜23:00
- 探偵事務所 22:00〜2:00
- 御剣邸前 1:30〜2:00



↑真裕美からの電話を受けて、双麻は御剣邸前へ急行することになる。



↑御剣邸に潜入したら、最初にどこかの部屋のカギを捜すことが重要だ。

捜査メモ 時間に遅れると……

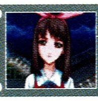
御剣邸前を訪れる時間が多少遅れても、屋敷へ潜入することは可能だが、CGを見逃すことになる。CGコンプリートを目指すなら、3時間以内には到着していること。



↑時間に遅れなければ、真裕美と謎の大男のCGが見られる。



←御剣邸を出ると、米村からつぎの依頼が……。



事件＃002
ミント御剣　護衛依頼事件

事件1を解決すると、御剣邸前で御剣の執事をしている米村から、お嬢様を守ってほしいと依頼される。米村がお嬢様と呼ぶのは、機械人形の少女"ミント＝御剣"。事件2では、ヒロインのミントと出会うことになるため、シナリオにおいて重要なポイントになる。

1日目①　機械少女ミントとの出会い

米村と約束した時間に御剣邸へ入れば、ミントと会うことができるので、探偵事務所へ連れて行くことに。探偵事務所から外出すると、ミントが行方不明になるため、海の見える丘公園へ捜しに行こう。



⬆お嬢様然とした雰囲気のミント。依頼内容はミントを刺客から守ることだ。

御剣邸前	2:00〜2:30
右の部屋	Anytime
探偵事務所	Anytime
探偵事務所前	Anytime
探偵事務所	Anytime
寝室	Anytime
探偵事務所前	Anytime
海の見える丘公園	18:00〜6:00
ホテル前	Anytime

1日目②　ミントと共同生活が始まる

ホテル前で西船橋に会ってから、探偵事務所の寝室へ行くと、ミントの着替えを見ることに。以降、ミントとの共同生活が始まるので、22：00にはミントとの入浴は欠かさないこと。また、オフィス街で米村にも会っておくように。

寝室	Anytime
探偵事務所	Anytime
オフィス街	Anytime
探偵事務所	22:00〜0:00

2日目　ミントに迫る西船橋の影

最初に探偵事務所前で西船橋に会ったら、街はずれで米村に会うこと。そして、展望レストランに行くと、なぜか西船橋がミントといっしょにいる。ミントとホテルを出たら、ミントの日用品を買うために中華街へ。中華街で"休む"→"近くの店"を選び、メッセージが変化しなくなったら、別の場所へ移動。再び中華街へ戻って同じコマンドを選択すると、アイテムが買えるようになる。夜になるまえに、探偵事務所前で再び西船橋と会ったら、林で米村にも会っておくこと。ミントとの入浴も忘れないように。

探偵事務所前	6:00〜16:00
街はずれ	Anytime
展望レストラン	11:00〜20:00
中華街	Anytime
中華街	Anytime
探偵事務所前	6:00〜16:00
林	Anytime
探偵事務所	22:00〜0:00

発売記念!!　菅野ひろゆき氏スペシャルインタビュー!!

開発秘話や、気になる続編のことなどを菅野氏に直撃。名作を生み出すゲームデザインの秘密に迫ってみた。

ドリームキャスト版の見どころ

── 初めてドリームキャストで開発されたわけですが、どんな印象を持ちましたか？

菅野　最新鋭のゲーム機としては、もっとも開発環境が整ってると思いますので、開発はしやすかったです。プログラム的に、もう少しいろいろやってみたかったな、という課題は残りましたが、完成したゲームには満足しています。

── やってみたかったというのは、たとえばどんなことですか？

菅野　今回、ビジュアルメモリ用ミニゲームとして「ミントといっしょ。」というのを作りましたが、もう少しVM自体の稼働時間が長ければ、スケジューラとして活用できたんですよね。現在のVMは、4〜5時間スイッチを入れ続けると、簡単に電池がなくなってしまうので、スイッチを入れたときの時間に応じてミントとお話ができるという風に、ゲームデザインを変更しました。VMも、もうちょっとこう、コントローラにセットするだけで充電できるとか、そういう機能が欲しかったですね。セガさんにアンケートハガキを出して、要望してみようかな(笑)。何だかんだで、かわいく完成したと思いますので、「ミントといっしょ。」は本編と違い、ちょっとドジなミントが見られると思います。

── キャラクターに音声が入ることになりましたが、"監督"として演技指導で心がけたことは？

菅野　演技指導がいらないように、実力派の声優さんたちを起用したわけです(笑)。声優さんたちも、いろいろと考えて演技なさってくれて、ずいぶんと助かりました。たとえばミントの、感情のない人造人間から、次第に感情を持つようになる過程の演技は、ミント役の桑島法子さんも、やや慎重に演技されていたようですね。

── 声優さんの演技を聴いて、思わずエピソードを追加したくなったキャラはいますか？

菅野　僕の1日が50時間くらいあったら、全員のエピソードを追加したいと思ってます。

菅野流キャラメイキングの秘密

── すでに『EVE burst error』で探偵を主人公にしていますが、差別化を図る意味でキャラメイクに注意したことは？

菅野　ナチュラルに描いたつもりなので、キャラメイクに関して過去の作品との差別化を、とくに意識したことはありません。いろいろな探偵像を模索していますので、僕のメイクする主人公は、この『探偵紳士』シリーズに、脈々と受け継がれていくと思います。むしろゲームデザイン的には、過去に作ったマルチサイトという、主人公が交互に動くだけのデジコミ路線からは、脱却しなければならないと常々考えていました。



Story & Directed by
Hiroyuki Kanno

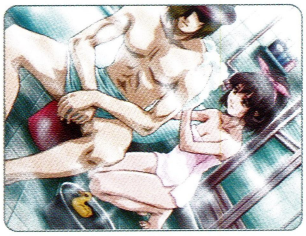
株式会社アーベル代表取締役。リリースする作品は、みずから企画・ゲームデザイン・シナリオを担当する。代表作は、『この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO』など多数。

3～4日目 ミントとの幸福な日々

3日目と4日目は、捜査を忘れてミントといっしょに過ごしてみるといい。中華街で食器と調理器具を買っていれば、ミントと食事ができるようになるはずだ。ただし、食事のイベントCGが見られるのは、朝食であれば8：00～8：15までの最初の15分となっている。また、CGコンプリートを目指すのであれば、パジャマを買う前に、普段着での就寝イベントを見忘れないように。ちなみに、食事イベントを3度、入浴イベントを4度見ていれば、シナリオを進めることができるようになる。

- 朝ご飯 8:00～10:00
- お掃除 10:00～12:00
- 昼ご飯 12:00～14:00
- お洗濯 14:00～16:00
- 買い物 16:00～18:00
- 晩ご飯 18:00～20:00
- 耳掃除 20:00～22:00
- お風呂 22:00～0:00
- 就寝 0:00～3:00



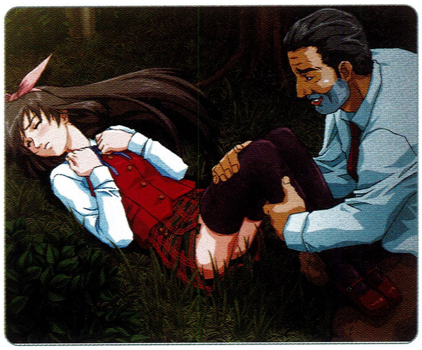


⬆➡シナリオを進めるために、食事＆入浴イベントは必ず見ておくこと。

5日目 西船橋の魔の手からミントを救出!

5日目の14：00になると、探偵事務所にアッシュから電話がかかってくる。エマーヤから連絡があったということで、ジプレで詳細を聞くために探偵事務所を出ると、探偵事務所前で西船橋と会うことになる。ジプレでは、情報Lを買っても買わなくてもいいが、すぐに探偵事務所へ戻るように。探偵事務所に戻ると、ミントがいなくなっているので、寝室を見てから、海の見える丘公園へ向かうこと。公園の植え込みを調べると、ミントが西船橋に襲われているので、とにかくボコボコにしてやってくれ。ちなみに、表示されるコマンドは、何を選んでもオーケーだ。

- 探偵事務所 14:00～22:00
- 探偵事務所前 Anytime
- ジプレ 17:00～23:00
- 探偵事務所 Anytime
- 寝室 Anytime
- 探偵事務所 Anytime
- 海の見える丘公園 18:00～6:00



➡嬉々としてミントに襲いかかる西船橋。もちろん黙って見ている場合じゃないよな？ ミントを救出するため、西船橋に鉄拳を見舞ってやろうぜ。

僕が作ったのは1作目の『EVE burst error』だけですが、それ以降他社さんが制作し続けている続編に、僕は一切関わってません。毎度「シナリオは菅野さんですか？ 今度は面白いですか？」という素朴な疑問が寄せられたりするんで、返答に窮してしまいます(笑)。今後も関わる予定はありませんので、ご了承ください。

── 探偵というヒーロー像を描いていて、楽しいところは？

菅野 謎解きミステリーというゲームテーマにおいて、探偵という主役にはナチュラルに謎を解く必然性が付加されますから、キャラメイクに費やす時間の軽減につながりますね。サボっているわけではないのですが(笑)。本ゲームの主役・悪行双麻は、黙っていても事件が向こうから挨拶しにくる、という特殊な才能（ほとんど超能力？）がありますから、必然性はぐっとアップするわけです。悪行は、世間に対して斜にかまえ、クールなヤツです。だけど心の底には傷があって、それに後悔しながら日々を生きている、そんなヒーロー像にしたつもりです。

── 主人公が、電灯や植え込みにやたらと興味を示すのは？（笑）

菅野 移動するシーンが多いので、思わずニヤリとするメッセージがあれば、プレイヤーにとって多少の刺激になるし、ストレスを減らせるのではないかと考えたんです。『バイオハザード』のように、いつ敵に襲われるかもしれないという緊張感があれば、移動もスリリングになると思うんですけどね。メッセージ以外でも、刺激を与えられるようなシステムを構築できたらと考えてはいるんですが。

── ミントと共同生活が始まると、「夕飯だから、事務所に戻らなきゃ」という感じで、急に生活観が涌いてくるのですが、意識してゲームデザインされたんですか？

菅野 あれはですね、プレイヤーに対するトラップなんです(笑)。まさにおっしゃったように、捜査を中断してミントのところへ戻らなくっちゃ、という意識と、捜査の板挟みを演出できたらと思いました。ミントとの生活を大切にしたい人は、捜査がおろそかになります。逆にミントを放っておくと、捜査は順調に進むことでしょう。家庭と仕事の両立を模索し、悩む男の悲哀をプレイヤーが体験したとき、真のハードボイルドに目覚めるんですね(笑)。

── ミントは、シナリオにおいても、キーになるキャラですよね？

菅野 悪行双麻は、外面の仮面をなかなかはずさない人物ですが、ミントとの触れ合いを通じて、双麻がどんなことを考えているのかが語られます。ミントは、プレイヤーが内面に踏み込めるきっかけになるキャラなんですよ。

── 気に入っているキャラやエピソードがあれば教えてください。

菅野 悪行の元奥さん、神あやめは、失われた希望という位置づけです。口にするとこっ恥ずかしいのですが(笑)、お互いの求めあっていたにもかかわらず、すれ違ってしまう描写を心がけました。

『ミステリート』への伏線

── 続編の『ミステリート～不可逆世界の探偵紳士～』には、『探偵紳士DASH！』のキャラクターも登場するのでしょうか？

菅野 しますよ。声のみだった南条深雪、名前だけ出てきた毒島副所長なども登場します。『エクソダスギルティー』からも、トレジャーハンターのアルゲリーチと、あともうひとり登場して大乱戦をくり広げることになりますよ。

── 個人的には、双麻に思いを寄せているのに気づいてもらえない深雪が気がかりなんですが（笑）。

菅野 プレイヤー＝主人公ではなくなってしまうのですが、プレイヤーが主人公の愚鈍さにやきもきするような演出を狙ってみました。「ベタ惚れなのに、双麻はなんで気づかないんだ！」というプレイヤーの不満が、続編で解消されることになると思います。

── でも、『ミステリート』には、双麻は登場しないんですよね？

菅野 もしかしたら、深雪が双麻に失恋して落ち込んでいる場面に、新たな主人公が遭遇するかもしれません。そんなときに、プレイヤーが暖かい言葉をかけてあげれば、主人公との新しい物語が始まる可能性はあると思います。



事件＃004
海御寺殺人事件

事件4の海御寺殺人事件でカギを握るのは、村雨涼子という女性ジャーナリスト。財宝をめぐってくり広げられる海御寺邸の探索がメインになるが、今号では涼子の依頼を受ける以前の序盤を攻略する。

1日目 謎の美女、村雨涼子との出会い

事件4では、村雨涼子と接触することが重要になる。1日目は、夜になってから林へ行くと、涼子と会うことができる。どうやら海御寺邸からやってきたようだったが、すぐにいなくなってしまうので、情報はほとんど得られない。



↑夜に林をうろつく涼子には、どんな目的が……？

捜査メモ 林にいる警察官の正体は……？

深夜に林を訪れると、あやしげな警察官と会うことができる。しかし、警察官を装っているが、じつはプレイヤーに貴重なアイテムを販売してくれる人物でもある。ただ、最初は何も売ってくれないが、何度も会っていれば……。



↑胡散臭い警察官だが、懇意にするとイイコトが……。

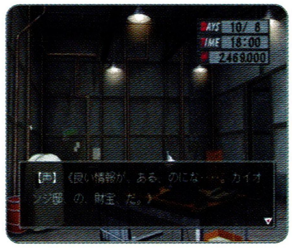
2日目 不気味な電話が双麻に……

翌日になると、探偵事務所に電話がかかってくる。海御寺殺人事件について聞いてくるが、変声機を使っているので、相手が誰かはわからない。つぎに、探偵事務所前に移動すると、麻衣子と会うことになる。麻衣子に続いて西船橋が現れると、NEXUSの江ノ本開発部長が誘拐されたことを聞けるはずだ。夜になってから探偵事務所へ戻ると、再び匿名の電話がかかってくる。探偵事務所を出て、街はずれで涼子と再会したら、ジブレに移動すること。ジブレでも、匿名の電話がかかってくるはずだ。

- 探偵事務所 6:00～16:00
- 探偵事務所前 8:00～16:00
- 探偵事務所 18:00～6:00
- 街はずれ 18:00～6:00
- ジブレ 17:00～23:00



↑極秘情報を漏らしていく西船橋。NEXUSに何があったのだろうか。





↑↑双麻が訪れる場所に、謎の電話がかかってくる。

ゲームデザインと難易度のバランス

── PC版の難易度を引き継いでいますが、難易度を落とそうとは考えなかったのでしょうか？

菅野 むしろコンシューマーのほうが、システマチックなゲームデザインに、ユーザーさんがついて来てくださるんじゃないかなと期待してるんですよね。ただ、難易度は、それほど高くは設定しないように心がけたつもりです。本ゲームの"捜査タイムリミット・システム"は、早く解決すればたくさん報酬がもらえますが、遅いと報酬が少なくなり最悪タダ働き、という緊張感あふれるシステムです。

ですが、報酬額が少なくなって、ゲームがクリアーできなくなるかというと、そういうことはありません。たとえ全事件の報酬がゼロだったとしても、ラストまでちゃんとプレイできるように設計されています。注意深くプレイをすれば、ヒントも多く隠されていますので、ゲーム初心者の方もあきらめずにがんばってください。

ただ、このゲームを深く味わいたいというハードなゲーマーの方にとって、"捜査タイムリミット・システム"は、意外と重要な意味を持ちます。報酬の減額は、たとえばイキな情報が買えなかったり、ミントに服を買ってあげられなかったり(笑)、結果として裏モードがプレイできなかったりと、さまざまなペナルティーが課されると思います。ですが、ストーリーを最後まで見られるか否か、というアドベンチャーゲームのベーシックな要求には、簡単に応えられるよう設計されているんです。

── "クリックモード""ノベルモード"など、3つのモードを採用した意図は？

菅野 場面に応じて、最適なユーザーインターフェースを模索したら、必然的にこうなりました。情景描写はノベルが優れていますし、通常はコマンドで選択し、女の子のきめ細やかな反応を知りたいときはクリックというわけです(笑)。

── いつも斬新なゲームシステムを提案されていますが、どこからアイデアが涌いてくるのですか？

菅野 大抵寝ているときにアイデアは浮かびます。本ゲームの"捜査タイムリミット・システム"は、深夜4時くらいにですね(笑)、がばっとベッドから起きあがって、用意してあるパソコンにおもむろに入力しだした、という経緯があったりします。本当ですよ。

外でひらめいたときは、学生時代から愛用している大学ノートにメモします。カバンからノートを取りだして、その場でしゃがんで書くわけですよ。ペンがないときは、手近のお店にすぐ入って、何かモノを買って、それでペンを貸していただききます。紙すらないときは、手に書きます。僕の脳は情報の揮発性が著しくて、すぐに蒸発しちゃうんですよ。10分まえに考えたアイデア、あれすごく興奮したんだけど忘れちゃったよ畜生、って何度か経験あるんで、一刻を争うんです(笑)。

AVGのゲームデザイン論

── ポリゴンを使ったゲームが増える中で、2Dアドベンチャーゲームは今後どうなるでしょうか？

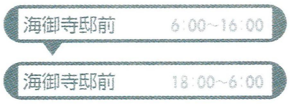
菅野 2Dとか3Dとかに拘泥するのは、ゲームデザインの本質からはやや外れると思います。ゲームというのは、ユーザーのインプットに対して、ゲームデザイナーがレスポンスを返す情報のキャッチボールなわけですよ。このインターフェースを考えるのがゲームデザイナーの役割なわけで、ここに2Dや3Dという概念が関与する余地はありません。3Dの導入は、あくまで表現の幅と質が多少広がった、程度の認識でよいと思います。

── では、AVGを発展させるためには、どんなゲームデザインが求められると思いますか？

菅野 AVGというジャンルに、プレイヤーが何を期待するかというと、それは仮想現実での体験だと思うんですよね。仮想現実で体験するためには、設定にリアリティーがより求められるわけです。そうでなくては冷めてしまいますよね。ただ、小学生の作文よろしく「朝起きて、歯を磨いて──」といったリアリズムは必要なく、プレイヤーが仮想現実を体験するのに最低限度の設定を用意すればいいわけですね。つまりゲームデ

3日目　海御寺邸前で涼子は何を……？

不気味な電話のことが気になるが、3日目は夜になるまえに海御寺邸を訪れてみよう。海御寺殺人事件について調べている西船橋と遭遇するので、会話の内容を覚えておくこと。夜になってから、再び海御寺邸前へ移動すると、今度は涼子と会うことになる。なぜか涼子は、海御寺殺人事件のことを知っているようだったが……。

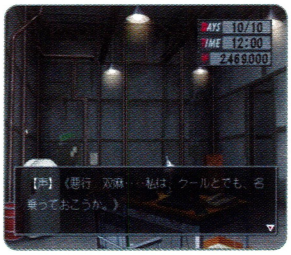




➡村雨涼子と海御寺殺人事件には、何か関係があるのだろうか……。

4日目　電話をかけてきた人物の名は"クール"

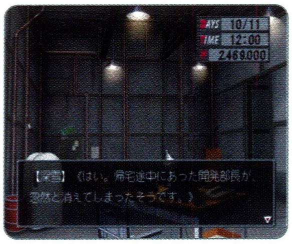
翌日、正午を過ぎた探偵事務所に電話がかかってくる。電話の内容は、海御寺邸の財宝についてのことらしく、明日の同時刻に電話で双麻と会う手順を説明するということだった。電話をかけてきた人物は、クールと告げて電話を切ったが、情報が外部へ漏れるのを警戒しているところを見ると、財宝というのは本当かもしれない。



⬆クールからの電話で、双麻は海御寺殺人事件に巻き込まれることに。

5日目　クールの暗号を解読せよ！

クールが予告した時間に、深雪から電話があるので、NEXUS開発部長の誘拐について情報を入手しておくこと。続いて、クールから電話があると、ドアの下に置かれたメモの謎を解くことになる。



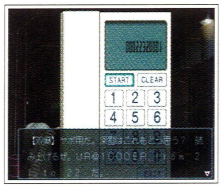
⬆深雪の情報では、開発部長は忽然と姿を消してしまったらしいが……。



⬆クールがドアの下に置いたメモには、不可解な暗号が書かれている。

捜査メモ　暗号のヒントは深雪に聞こう！

クールのメモには、"UR@1000ER from 21 to 22"と書かれている。暗号が解読できない場合には、しあわせ探偵事務所に電話してみよう。深雪が重要なヒントを与えてくれるので、どこへ移動すればいいか理解できるはずだ。



⬅双麻が読み上げる音声に注意するといい。

攻略の続きは2月9日号(1/19発売)で!!

ザイナーが、どれだけこの仮想現実空間を、記号化してプレイヤーに提示するかの設計だと思うんですよ。では、どの部分をさっ引いてよいのだろうかと。

たとえば、本ゲームの主人公・悪行双麻は、不眠不休で捜査をし続けますよね(笑)。シナリオ上眠るシーンも無論ありますけど、基本的に不眠です。これはゲームデザイナーが、リアルな部分から"描写の必要なし"とさっ引いたファクターなんですが、プレイヤーは大きな違和感を抱くことなく捜査をし続けられます。なぜでしょうかね？　これはプレイヤーの、このゲームに対するニーズが「どんな事件が現れ、どう解決していくか、楽しみだ」という欲求に集約されているからです。逆にこのニーズに、徹底的なリアリズムを導入しなければ、本ゲームは破綻してしまいます。

ですから、どういったゲームデザインが求められるか、という質問は、どういったニーズをプレイヤーが抱くか、と換言できるわけで、これが変化し続ける限り、そしてそれに応えようというゲームデザイナーがいる限り、AVGは発展し続けるはずです。

菅野氏が考える新しいゲームの形

── アーベルとして、パソコンでゲームを発売する可能性は？

菅野　お恥ずかしい話ですが、いまのところコンシューマーだけで手一杯なんです。来年は3本ゲームを発売する予定ですが、アーベルとしてはこれが限界です。ただ、PCゲームにまったく関与しないのかというと、そうではなくて、たとえば来年1月発売予定のRPG『カード・オブ・デスティニー』(発売：デジアニメ・コーポレイション)には、企画やシナリオ原案などで参加しています。

── インターネットを使ったネットゲームに興味はありますか？

菅野　企画は何本かありますが、通信のインフラがまだ整備されていないのが現状で、発表の場がありませんね。ネットワークゲームのだいご味って、人間どうしで協力したり、ともすると競い合ったりする点だと思うんですよ。PC版『ウルティマオンライン』や、トライアル版『ファンタシースターオンライン』が一定以上の成果を収めているのって、ここだと思いますから。いままでのスタンドアローンのゲームって、ゲームマスター(ゲームデザイナー)とプレイヤーの、ふたりだけのキャッチボールだったわけじゃないですか。ネットワークゲームは、キャッチボールだけじゃなくて、ちゃんと野球をやってみようぜ、ということで、ゲーム自体がまったく別のメディアに変質する可能性があると思います。

いちおう、『探偵紳士DASH！』においても、ホームページへの接続ができるようにはなっていますが、続編ではちょっとしたシナリオがダウンロードできたりとか、別の可能性を模索しています。

── ホームページといえば、かつてアーベルさんのページで、菅野さんのコラムがありましたが。

菅野　すいません。新作のシナリオとホームページのコラムのどちらにプライオリティーを置くかを考えると、なかなかコラムを書く時間がないんですよ。

── 個人的にすごく楽しみにしていたんで、ちょっと残念です。

菅野　では、せっかくですから『探偵紳士DASH！』の発売日に、何かアップしましょうか？

── 本当ですか!?　ぜひお願いします(実現されてるといいなぁ)。では、菅野さんが考えている理想のゲームを教えてください。

菅野　自分が作るゲームとして理想的なのは、こういうものです。プレイヤーがスイッチを入れた瞬間から時間が止まってですね、意識が強烈にゲームに引っ張られて、はっと思ったときには数時間が経過していたと(笑)。イカンイカン、明日は朝から早い、と自重しつつも、もうちょっとだけと(笑)ついついゲームをプレイしてしまって、いつの間にか朝。目の下を黒くしながら、学校あるいは職場に着くも、思うのはゲームの今後の展開ばかりで、家に帰るとすぐにゲーム機の電源を入れる、という生活をプレイヤーに強いるのが、僕の理想のゲームです(笑)。いつも、プレイヤーがこうなることを期待して、ゲームを制作しています。

21世紀オススメ8タイトル超攻略!! No.4

隠しキャラクターが続々と出現!
『燃えジャス』特有のシステムも解説するぞ!



燃えろ!ジャスティス学園

GUIDE OF THIS GAME

燃えろ! ジャスティス学園
ゲームセンター、プレイステーションで人気を博した『ジャスティス学園』の続編。熱いストーリーモードのほか、自分だけのオリジナルキャラを作成することもできる。

発売日	発売中
ジャンル	格闘アクション
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
ビジュアルメモリ	2ブロック使用
発売元	カプコン
開発元	カプコン
通信機能	対応（オンライン対戦）

対応周辺機器　アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

http://www4.capcom.co.jp/m-justice/

"根性カウンター"の仕組みについて理解しよう！

根性カウンターとは、ガード硬直中にレバー入力技（⬇を除く方向ボタン＋攻撃ボタンで出せる特殊技）、必殺技、完全燃焼アタックのいずれかを入力することによって、硬直時間を無視して技を出せる防御システムのことである。一見すると非常に強力そうだが、根性カウンターを使って出した技も無敵というわけではない。相手の熱血コンボに無理やり割り込もうとすれば潰されてしまう可能性もあり、使いどころが難しい。

もっとも有効な根性カウンターの使いかたは、熱血コンボの最後の1発を狙って➘＋強Ⓟなどのエアバースト始動技を出すというものだ。たとえ相手がキャンセル必殺技を出そうとしても、根性カウンターで画面が停止している最中に相手の必殺技のコマンドが消されるため、不発に終わって大きなスキができる可能性が高い。もちろん、エアバースト始動技が決まったら追い討ちを入れること。

一方、もしも熱血コンボに割り込むような使いかたをしたいなら、技の出が早い完全燃焼アタックや、相手との軸をずらしつつ攻撃するタイプの必殺技がオススメだ。下に、各キャラの根性カウンターに適した技（エアバースト始動技を除く）をまとめておいたので、こちらも参考にしてほしい。なかにはヒット後に追い討ちが狙えるタイプの技もあるぞ。



←どの技に根性カウンターするかが重要。



➡適当に出していると潰されてしまうぞ。

各キャラオススメ根性カウンター技

キャラ名	オススメ技	備考
バツ	なし	必殺技、完全燃焼アタックともに有効な技はない。おとなしくガードを続けて、エアバースト始動技を狙おう。
ひなた	昇陽拳(強)	強の昇陽拳は少し横に移動してから出すため、技をかわしやすい。かなり使いやすい根性カウンター技といえる。
恭介	幻影キック	とくに回避能力はないが、技の出が早いため使い勝手はいい。つなぎが早い連繋に対しては苦しいかも……。
将馬	なし	もっとも有望なのは➡＋強Ⓚだが、それほど出は早くない。いっそのこと⬅＋強Ⓟで気絶を狙ってみるのも手だ。
夏	ファイヤーサーブ	出の早さは及第点。ただし、相手が踏み込む攻撃を出してくると、ボールが頭上を通り抜けてしまうことも。
ロベルト	スライディングキック	スライディングを出すとき横に移動するため、相手の技をかわせる。攻撃力はあまり期待しないほうがいい。
ボーマン	ゴッドディフェンス(後ろ)	抜群の回避能力を持つ。根性カウンターとして出したあと、相手が技を空振りしたらゴッドアッパーにつなごう。
委員長	破岩の型	移動して相手の技を回避するタイプ。攻撃力は6しかないので、まさに根性カウンター専用技といった感じ。
ラン	フラッシュ攻撃(強)	弱には回避能力がない。フィルムの枚数をきちんと数えておかないと無防備な姿をさらすので注意が必要だ。
エッジ	罵倒	弱は横方向に、強は大きく後方に身をかわしてから攻撃する。状況に応じて使い分けられるようにしておきたい。
岩	乱れ鉄砲突き	暗転までの時間が非常に早いため、よほどシビアな連繋でない限り割り込める。威力のほうも折り紙つきだ。
醍醐	なし	有効な技はないのでガマンが重要。巨漢ゆえに、相手の技が当たりやすいというのも弱点のひとつだろう。
英雄	島津流 真・実直拳	出の早さはまずまず。近距離でないとクリーンヒットしないので、どの技に根性カウンターをかけるかが重要だ。
響子	出席確認	技を出したときナナメ後ろに大きく移動する。ただし、攻撃判定が出るまで遅いため、反撃にならないことも。
隼人	気合ナックル	通常技を食らってものけぞらない（ダメージは受ける）ため非常に強力。もちろん熱血クロスカウンターでも可。
あきら	旋蹴舞	回避能力はほかのキャラよりやや劣る。弱だと追加入力の3発目がヒットしないので、なるべく強を使いたい。
ザキ	必殺 稲妻眼光蹴り	暗転までの早さを活かして使っていく。横方向にリーチが長いため、距離が遠いときでも反撃になるのがうれしい。
ゆりか	魅惑のワルツ(強)	攻撃まえに横方向へと身をかわす。ヒット後、相手は受け身不能なので、すぐにジャンプして追い討ちすること。
もも	なし	どの必殺技も出が遅く、熱血コンボに割り込むほどの性能は持っていない。おとなしく連繋が終わるのを待とう。
流	超バタ足	ヒット時に相手を浮かすため、エアバーストまで含めれば攻撃力は相当なもの。暗転までの時間もなかなか早い。
ロイ	ダイナマイトジャスティス	必殺技、完全燃焼アタックの中ではもっとも有望。リーチの短い技には⬅＋強Ⓚから連続技を狙っていく手も。
ティファニー	グルービースペシャル	技の出は早いが、リーチが短いため空振りする危険性がある。距離が離れているときは出さないほうが無難だ。
ヴァツ	暗黒闇神楽	暗黒気合弾よりも出は早いが、信頼度は並といったところ。厳しい連繋には潰されてしまうこともあるので注意。
パワードアキラ	旋蹴舞	技の性質はあきらと同じ。コマンドの入力スピードに自信のある人は、天の連舞を狙うのがオススメだ。
九郎	闇駆け	相手の通常技を受けると背後に回る。完全燃焼アタックを使うなら、出の早い霧嶋流 狂獣裂破がいいだろう。
雹	幻影蹴	回避能力なら居合い斬りだが、出の早さは幻影蹴のほうが信頼できる。状況に応じて使い分けたいところだ。



ヴァツ

出現条件 五輪高校のストーリーモードをクリアーする。

熱血コンボのルートなどはバツとほぼ同じながら、必殺技には見かけないものが数多く……。そう、ヴァツとは暗黒生徒会の霧島九郎が化けた姿なのだ！ 独特の必殺技をうまく使いこなして闘おう。

バツとは異なる必殺技を使いこなせ！

熱血コンボにおけるバツとの相違点は、➡＋強Ⓟがキャンセルできなくなっていること。必殺技につなぐなら、立ち強Ⓟやしゃがみ強Ⓚをキャンセルしていこう。固有必殺技で注目したいのは、六腑突きと夜叉車。まず、六腑突きは多段ヒット技のため、1発目に相手が根性カウンターをかけてきたとき高い確率で潰せる。ときには強で出し（ボタンを押し続けるとヒット数アップ）、フェイントをかけてみてもおもしろい。これに対して夜叉車は、空中でも出せる突進技。おもにエアバーストに組み込んで使うといいだろう。弱と強で攻撃力に差はないが、突進角度が違うため状況に応じて使い分けること。ここに挙げたもの以外にも固有必殺技はあるが、どれも使いどころが難しい。これらは操作に慣れたあとで研究しよう。



⬅ヴァツのキャラ能力は、バツ＋九郎といった感じだ。

特選連続技

↘＋強Ⓟ→ジャンプ→弱Ⓟ→強Ⓟ→（弱Ⓟ→弱Ⓟ→強Ⓟ）×2→夜叉車

エアバースト中、強Ⓟから弱Ⓟが目押しでつながる性質を利用すれば、上のような連続技も可能になる。ただし、難易度はかなり高いため、実際の対戦では最初の弱Ⓟ→強Ⓟを省いたほうが無難かもしれない。また、ゲージに余裕がある場合、夜叉車を暗黒気合弾にしたほうが攻撃力は高くなる。



⬅"↙＋強Ⓟ"からエアバーストを狙おう。

➡夜叉車までできれば、なかなかの攻撃力だ。

オススメ必殺技＆完全燃焼アタック

気合弾



⬇↘➡＋Ⓟ

⬅バツのものとほとんど同じ性質を持つ。

闇神楽



⬇↙⬅＋Ⓟ連打（3回まで）

⬅相手の根性カウンターには注意しよう。

六腑突き



➡⬇↘＋Ⓟ（強のみタメ可）

⬅多段ヒットする打撃技。連続技にも使える。

暗黒闇神楽



⬇↙⬅⬇↙⬅＋Ⓟ

⬅地上での連続技に使う完全燃焼アタック。

特選連続技

立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓟ→⬅＋強Ⓟ→ジャンプ→弱Ⓚ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ→剛気功塊

上の連続技は熱血コンボからショートエアバーストへ持ち込むもの。とくに難しいところはないだろう。これに対して↘＋強Ⓟからエアバーストを決める場合、弱Ⓚ→強Ⓟを何回かくり返したあとで剛気功塊を叩き込む。こちらはスキのある技をガードしたとき、根性カウンターから狙おう。



⬅熱血コンボから⬆＋強Ⓟへとつなごう。

➡エアバーストの最後は剛気功塊でしめる！

オススメ必殺技＆完全燃焼アタック

破天の構



⬇↙⬅＋Ⓟ

⬅ここからさまざまな打撃連繋へと派生。

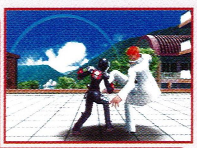
鶏子栽肩



➡⬇↘＋Ⓟ

⬅アッパーと体当たりを連続で出す。

放舞



⬇↙⬅＋Ⓚ

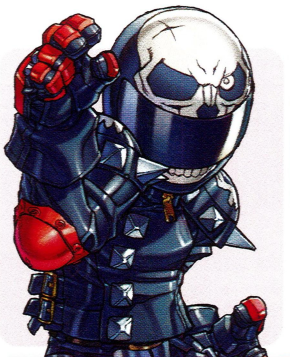
⬅相手をつかんで放り投げる、打撃属性の技。

剛気功塊



⬇↘➡⬇↘➡＋Ⓟ

⬅地上版は出が遅い。おもに空中版を使う。



パワードアキラ

出現条件 聖純女学院のストーリーモード第4話で、ツープラトンもしくはスリープラトン以外の技でフィニッシュ、第6話まで進む

前作をプレイしていた人にはおなじみ、メットをかぶったアキラが帰ってきた！ マニアックな効果を持った必殺技がそろっているぞ！

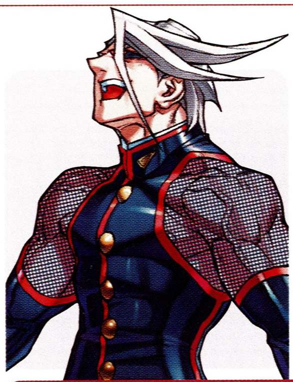
"構え"からの連繋が戦術のカギを握る

パワードアキラのショートエアバースト始動技は⬅＋強Ⓟ。あきらとは違うので要注意だ。また、あきらの特殊熱血コンボ（破天連撃）がなく、代わりに破天の構が存在する。この技はコマンドを入力すると構えをとり、特定の順番でボタンを押せば熱血コンボのような連続打撃技に派生するというもの。なかにはエアバーストに持ち込めるものもあるので研究してみよう。そのほかの必殺技＆完全燃焼アタックとして注目したいのは、鶏子栽肩と剛気功塊。まず、鶏子栽肩は近距離用の打撃技で、地上の連続技に組み込めばなかなかの攻撃力だ。これに対して剛気功塊は、気合を放出する飛び道具。地上版は出が遅いため使いにくいが、空中版ならエアバーストに組み込める。単発技のため、空中でカス当たりにならない点もいい。



⬅あきらとはショートエアバースト始動技が異なる。

21世紀オススメ8タイトル超攻略!!



霧嶋九郎

出現条件 1：ストーリーモードで暗黒生徒会をクリアーすること。
2：燃えろ！熱血青春日記で九郎のエンディングを見る。
1、2いずれかの条件が満たされると出現する。

スキの小さい弱攻撃と追加入力式必殺技の闇神楽が主力武器。意外と長いリーチも見逃せないぞ！

暗黒の爪ですべてを切り裂け!!

九郎の立ち弱Ⓟは発生が早く、リーチも長い。そのうえ、スキも小さいという高性能な技。近距離では、この立ち弱Ⓟを起点に攻め立てていくといいだろう。立ち弱P→立ち弱Ⓟの熱血コンボをワンセットで出していき、ヒットしていたら連続技、ガードされていたら2発止めから攻勢維持、とするのが基本の攻めパターンになるぞ。ガードで固まっている相手には、立ち弱Ⓟから中段攻撃の←＋強Ⓚを狙ってみるといい。また、少々リスクは高くなってしまうが、安直に立ち投げorしゃがみ投げでガードを崩しにいってもいい。

なお、少し離れた間合いでは、立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚの熱血コンボから連続技を狙えると理想的。立ち弱Kは立ち弱Ⓟに比べ、スキは大きいが、リーチが長いという利点があるからだ。覚えておこう。



←各種派生技を活かして闇神楽で押すのも強力だ。

特選連続技

立ち弱Ⓟ×2→立ち強Ⓟ→立ち強Ⓚ→弱闇神楽×3→霧島流狂獣裂破

基本となる連続技の形は上記の内容のもの。なかなかのダメージを見込めるが、最後に決める霧島流狂獣裂破がダウン追い討ちになるので、K.O.できないという点に注意してほしい。このほかのパターンでは、～立ち強Ⓟ→霧島流 真空闇嵐で浮かして、空中連続技を叩き込むものもあるぞ。



←弱闇神楽で受け身不能のダウンを奪い……。



➡すかさず霧島流狂獣裂破で追い討ちしよう。

オススメ必殺技&完全燃焼アタック

闇神楽



↓↘→＋Ⓟ

←追加入力式の必殺技。連続技に最適だぞ。

闇駆け



↓↙←＋Ⓚ

←下段攻撃以外の打撃を返せる当て身技だ。

霧島流 狂獣裂破



↓↘→↓↘→＋Ⓟ

←高威力な完全燃焼アタック。発生が早い。

霧島流 真空闇嵐



↓↙←↓↙←＋Ⓟ

←ヒット後に空中連続技を決められるぞ。

特選連続技

立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓟ→立ち強Ⓚ→↘＋強Ⓚ→ジャンプ➡弱Ⓚ×2→強Ⓟ→強Ⓚ→空中幻影蹴

強Ⓟ→強Ⓚというルートで熱血コンボがつながるので、高威力。↘＋強Ⓚへつないで相手を浮かし、空中連続技を叩き込むのが基本型だ。ゲージがあるときは立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓟ→立ち強Ⓚの熱血コンボから➡＋強Ⓟにつなぎ、キャンセル暗黒疾風斬でダメージアップを図ろう。



←ゲージに余裕があるときは、➡＋強Ⓟへつなぐ。



➡そこからキャンセル暗黒疾風斬を叩き込もう。

オススメ必殺技&完全燃焼アタック

居合い斬り



↓↙←＋Ⓟ

←軸をずらしながら攻撃。奇襲に最適だ。

幻影蹴



↓↙←＋Ⓚ（空中可）

←高威力空中必殺技。空中連続技の締めに。

暗黒幻影陣



↓↘→↓↘→＋Ⓚ

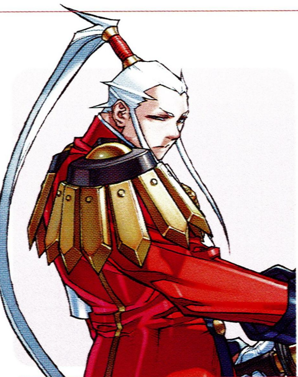
←根性カウンターに最適。無敵が長いぞ。

暗黒疾風斬



↓↘→↓↘→＋Ⓟ

←連続技と割り込みの両面で活躍する技だ。



雹

出現条件 1：ストーリーモードでジャスティス学園をクリアーすること。
2：燃えろ！熱血青春日記で雹のエンディングを見る。
1、2いずれかの条件が満たされると出現する。

軸ずらし系必殺技の居合い斬りで中距離から奇襲。近距離戦は立ち弱Ⓟから攻め立てていこう。

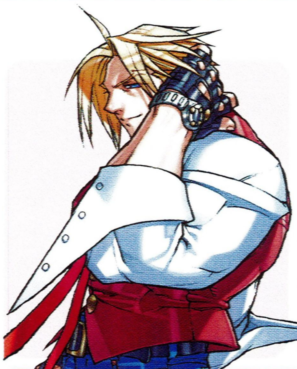
我が刀の切れ味とくと味わえ！

近距離戦で効果を発揮する技は、本作において基本ともいえる立ち弱Ⓟ。雹のそれはあまり前進力がないので、立ち弱Ⓟからリーチの長い立ち弱Ⓚにつなげるといいだろう。この熱血コンボ（立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ）から、ヒット確認して連続技を叩き込み、ガードされている場合は、立ち弱Ⓚで止められればベスト。ガード時に強攻撃へつなげてしまうと、根性カウンターの餌食となってしまうからだ。

いっぽう、中距離では、しゃがみ強Ⓟやしゃがみ強Ⓚといったリーチの長い通常技が役立つ。このふたつの技を主軸に牽制していくといいぞ。また、軸をずらしながら攻撃をくり出す居合い斬りで奇襲を仕掛けるのも有効。相手の牽制技に合わせて出すようにすれば、タイミング次第で、技を避けながら攻撃することが可能だぞ。



←相手の牽制を誘って、居合い斬りで迎撃しよう。



ロイ

出現条件 ストーリーモードをパシフィックハイスクールでクリアーする。

リーチは短いが威力とスキの少なさに優れるストレート系を軸に、簡単かつ高威力の連続技をつねに狙っていくロイ。中間距離の弱点をうまくフォローして、得意の接近戦で勝負をかけろ!!

正義の拳は手堅く決めろ！

ほぼ密着戦での高威力の連続技を活かすため、接近の回数を多くするのが最大の目標。しかし、ロイの立ち弱Ⓟは前進するわけではないので、ダッシュも絡めて接近戦を維持していきたいところだ。そのためには小技で止めるのが最優先となるが、立ち弱Ⓟ×2は基本的に2発目が空振りしやすいので、立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚを使おう。もちろん強攻撃までつなげていく戦法も取り、ダッシュを簡単に潰されないようにすること。タッチダウンウェーブやダイナマイトストレートにつなげれば反撃を受けにくいので覚えておこう。

中間距離ではタッチダウンウェーブとダイナマイトストレート、そしてしゃがみ強Ⓚ→➡+強Ⓚを使って、相手の接近を阻止したい。相手を転ばせて、ダッシュからの密着戦を挑むのが狙いだ。



⬅接近戦を重視し、中間距離は守り主体でいこう。

特選連続技

立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓚ→➡+強Ⓟ→ダイナマイトジャスティス

立ち弱Ⓟのリーチが短いので、立ち弱Ⓟ×2はナンセンス。2発目は立ち弱Ⓚにつなぐといい。3発目は強Ⓚはリーチの長さを考慮している。レバー入れ技はショートエアバーストにつなぐよりも、完全燃焼技につないだほうがダメージ、コマンドともに簡単。ゲージのある限り狙おう。



⬅非常にオーソドックスな技のつなぎのロイ。

➡最後はダイナマイトジャスティスで完璧！

オススメ必殺技&完全燃焼アタック



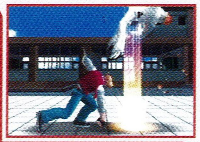
ダイナマイトストレート ⬇↘➡+Ⓟ

⬅長射程のストレートを出す。スキが少ない。



ツイスターアッパー ➡⬇↘+Ⓟ

⬅上昇系の必殺技だが、対空には適さない。



タッチダウンウェーブ ⬇↙⬅+Ⓟ

⬅やや前方の地面に衝撃波を噴出させる技。



ダイナマイトジャスティス ⬇↘➡⬇↘➡+Ⓚ

⬅高威力の完全燃焼技。連続技に使おう。

特選連続技

立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ→↘+強Ⓚ→ジャンプ→弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ→➡+強Ⓚ

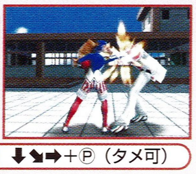
リーチの長いパンチ始動の連続技は決める機会が非常に多いはず。ティファニーは立ち弱Ⓟ×2のあとに強Ⓟ→強Ⓚ→レバー入れ技のつなぎが可能なので、相手の根性カウンターを考えたしゃがみ強Ⓚに毎回つなぐのが安定している。↘+強Ⓚで浮かせたあとは早めにジャンプⓅを出そう。



⬅立ち弱Ⓟ×2がヒットしていたら強攻撃へ！

➡ジャンプ弱Ⓟは早めに、最後は➡+強Ⓚを!!

オススメ必殺技&完全燃焼アタック



グルービーナックル ⬇↘➡+Ⓟ（タメ可）

⬅体をひねって裏拳をくり出す。タメが可能。



グルービーパンチ ⬇↙⬅+Ⓟ（タメ可）

⬅腕を回転させてパンチを出す。タメが可能。



グルービーホイール ⬇↘➡+Ⓚ

⬅大きく側転をしつつ高速で襲いかかる技。



グルービースペシャル ⬇↘➡⬇↘➡+Ⓟ

⬅連続でパンチをくり出す。攻撃発生が早い。



ティファニー

出現条件 ストーリーモードをパシフィックハイスクールでクリアーする。

長身からくり出される基本技はリーチ面で非常に優れ、攻撃発生の早い完全燃焼技で根性カウンターも完璧のひと言。中間距離を主体にして相手を完全に押さえ込んでしまうのが最大の目標だ。

自慢のリーチで最強を狙う!?

立ち弱Ⓟ×2のリーチが長いので、つねに先手を取って攻めていけるティファニー。さまざまなレバー入れ技が存在するが、まずは立ち弱Ⓟ×2を使っていけば間違いない。立ち弱Ⓟ×2は前進するのも特徴で、接近戦を維持するのも非常に簡単だ。ふだんは立ち弱Ⓟ×2で止めて再度立ち弱Ⓟやしゃがみ強Ⓚで攻め直し、ヒット時のみ基本連続技へつないでいこう。必殺技の性能に優れるわけではないので、通常技で相手を押さえ込むのがポイントになる。

中間距離では、下段判定でリーチの長いしゃがみ強Ⓚが抜群の性能。相手の回り込みや根性カウンターに対しても強く、これを振り回しているだけで相手は接近に困るはずだ。もし接近されたら、グルービースペシャルを根性カウンターに使い、鉄壁の守りとしよう。



⬅キャラ性能が高いティファニー。相手を押さえ込め。

21世紀オススメ8タイトル超攻略!! No.5

全8コースの最重要ポイントをピックアップ！ ファステストラップを叩き出すのはキミだ!!



DAYTONA USA® 2001

GUIDE OF THIS GAME

デイトナUSA2001

アーケードで大ヒットしたレースゲームを完全リニューアル。これまでに移植されたシリーズの要素にオリジナルコースなどを追加して、集大成ともいえる作品となった。

発売日	発売中
ジャンル	レース
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1～2人
ビジュアルメモリ	24ブロック使用
発売元	セガ
開発元	アミューズメントビジョン
通信機能	対応（オンライン対戦）
対応周辺機器	レーシングコントローラ、ぶるぶるぱっく、VGAボックス

http://www.amusementvision.com

重要かつ基本的なテクニックと各コースのポイントをチェック！

バラエティー豊かな全8コースが収録されている本作。それらのコースをさらに楽しく、そしてライバルよりも速く走るために、『デイトナUSA』でもっとも基本となるテクニックを解説する。

重要テクニック! ドリフトとスリップストリーム

コーナー手前で急減速、同時にハンドルを切って後輪を滑らせ、急激にマシンの向きを変えてスピードを維持しながらコーナリングするのがドリフト。また、前走車の後ろにつき、空気抵抗を減らしてパワーを温存、抜き去るのがスリップストリームだ。



⬅ドリフトは本作のだいご味。使いこなせ。

➡ハイスピードコースが多いので効果的。

重要テクニック! スタートダッシュの方法

通称"ロケットスタート"と呼ばれているスタート方法だ。まずグリッドについた状態でブレーキをかけ、同時にアクセルを吹かす。このとき、エンジンの回転数を6～8000回転に維持（タコメーターの針が黄色い部分に入っていればいい）。そしてスタートと同時にブレーキを離してアクセルを全開にすれば、ホイールスピンも起こさずにスタートダッシュが可能だ。

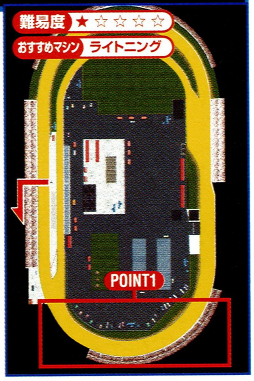


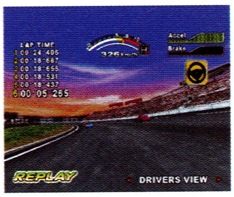
⬅スタート直前。ブレーキをかけ、エンジンの回転数を維持するのがポイント。

➡スタート直後にスルスルと抜き去る。こんなにジャンプアップできるぞ。

ハイスピードでインベタを死守!! Circuit Pixie ～サーキット・ピクシー～

DC版オリジナルコースのひとつ。完全なオーバルコースで距離も短め。難しいテクニックは必要ないが、それだけに抜きどころがない。いかに最高速度を維持していくかがポイント。





➡ドリフト無用、グリップ走行を心がける。スタートからゴールまでノーブレーキで走りとおせ。

! POINT 1 最後までインベタ・ノーブレーキで

走行距離を短くするため、ストレート、コーナーともインについて走ること。グリップの悪いライトニングでも大丈夫。ソフトタイヤを選択すれば万全だ。そしてストレートでは積極的にスリップストリームを使い、マシンパワーを有効に使うのだ。



⬅コーナーでもインベタギリギリを攻めよう。

➡スリップストリームで抜く。追突には注意。

最終コーナーのクリアーが最重要 Three Seven Speedway ～スリーセブン・スピードウェイ～

サーキット・ピクシーと同じくオーバルコースだが、難易度は少し上。基本的なライン取り、最終コーナーでのドリフトなど、これからのサーキットを走るうえでの基本が詰まっている。



➡このコースのみローリングスタートとなる。スタート直後から熱いバトルが展開されるぞ。



! POINT 1 減速が必要な唯一のコーナー

走行ラインは基本のアウト・イン・アウト。右の壁ギリギリの位置を走り、大きな看板を少し過ぎたあたりで一瞬だけ3速にシフトダウン。少しリアが流れたらフロントをイン側につけて、そのままアウト側に抜けていく。300キロくらいでいける。



➡ほんの少し滑らせるだけでオーケーだ。

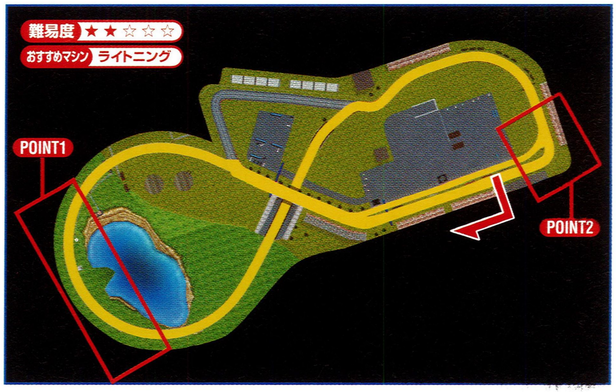
⬅このあたりからコーナーの頂点に向かう。

長いカーブと直角コーナーがカギ　Mermaid Lake
～マーメイド・レイク～

ちょうど8の字を描いたようなDC版オリジナルコースのひとつ。長大でバンクが非常にキツいカーブと、最終コーナーの直角カーブが特徴的なハイスピードコースである。最終コーナーはテクニックと減速を必要とするが、ここさえ無事にクリアーできれば、あとはロングカーブもシケインもアクセル全開で走ることができる。



⬆特徴的な長い長いカーブ。はじめて体験するこのバンクの角度を見よ！



POINT 1 長いカーブはインベタで

バンクがキツいのでマシンを安定させづらいが、一定の角度でハンドルを切り続ければ問題なくクリアーできる。なるべくイン側にそって走ろう。もちろん減速は必要ないぞ。このカーブが終わると立体交差のトンネルに入るが、トンネルに入るまえにラインを右側に移し、トンネルを出たあとに待っているシケインに備えよう。シケイン自体はノーブレーキで直線的にクリアー可能だ。


⬅バランスを崩してでも壁に接触しない安全な位置でオーケー。

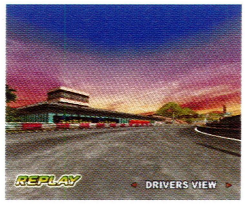


➡カーブ出口、トンネルまえにラインを右側に変更しておく。

POINT 2 最難関の最終直角コーナー

まず3速に落としてピット入り口の看板を目標にアウト側から進入。全開で走行しているので、早めに300キロくらいまで落として進入しよう。スピードが落ちきらなかったら少しだけアクセルを緩める。進入したらマシンをスライドさせ、シフトアップして速度を上げながらコーナーの頂点をこするようにアウト側に出る。


⬅安全に走行し、ほかでリードをかせいでもいい。



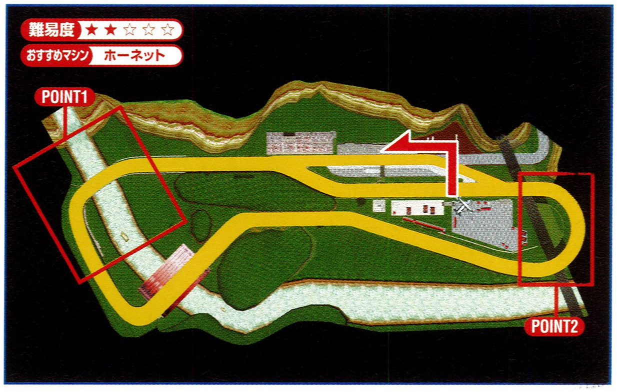
⬅スピードが出ているので、道幅が狭く感じる。

減速ポイントをしっかり覚える　Rin Rin Rink
～リン・リン・リンク～

3コース用意されたDC版オリジナルコースの中では、いちばん難易度の高いコース。序盤に連続するコーナーのクリアーが重要となる。また、コーナーのあとに続く長いストレートのため、マシンの加速度も重要になってくるぞ。コーナーでの減速を最小限におさえて、ストレートでの最高速度で勝負するタイプのサーキットだ。

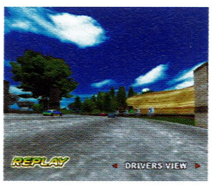


⬆初心者キラーの微妙な角度のコーナー。減速ポイントを設定しよう。

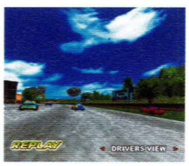


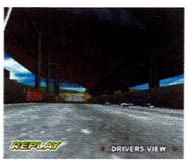
POINT 1 走行ラインをしっかり守る

最初の左コーナーはやや右側にラインを取り、カーブの看板の手前で2速に落としてアウト・イン・アウトでクリアーする。その後ゆっくりシフトアップしながら、つぎの左コーナーも同様にクリアー。早いシフトアップでスピードを出すと右側の壁に激突してしまう。



⬆このあたりでシフトダウン。少し長めのドリフトを。

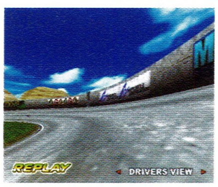
⬇体勢を立て直しながら加速してつぎのコーナーにそなえておく。




⬆ここもドリフトで。続くストレートのために加速の準備をしよう。

POINT 2 ノーブレーキで大きくクリアー

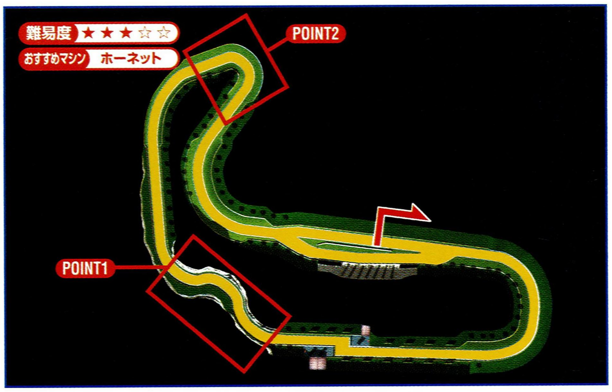

➡アウト側いっぱいから進入すると理想のラインが取れる。



⬅スピードにもよるが、320キロくらいなら余裕でクリアー。

ノーブレーキ、アクセル全開でクリアーできる。まずコーナー進入まえに、コース右側にラインを取っておく。進入したらコーナーを出るまで思いきり左にハンドルを切ってフルスロットルで抜けよう。こうすると、ちょうどコーナーのイン側をかすめるようにアウト・イン・アウトのラインを取ることができる。逆にイン側から全開で進入すると、コーナー出口の右側の壁に接触してしまうぞ。

見た目以上にテクニックを要する National Park Speedway
～ナショナルパーク・スピードウェイ～



サターン版『サーキットエディション』からの収録コース。長いストレートと複数のコーナーから構成されており、コースレイアウトだけ見ると簡単そうに思える。しかし、微妙に組み合わされた複数のコーナー群が、このコースの難易度を上げている。コーナーごとに異なるクリアー方法を使い分けなければならない。


⬆コース全体を高速で走れるが、全体的にコースのライン取りは重要。

POINT 1 右→左→右とテンポよく

このS字はほぼ最高速で突っ込むことになるが、そのまま進入したのではクラッシュ必至。クランクを抜けたら右側にマシンを寄せ、最初の右カーブに進入する。そのあと2速に落としてアクセルを緩め、つぎの左カーブに進入。最後にシフトアップしながら右カーブをクリアー。最初のカーブを曲がったら減速、そのあと加速しながら走るといい感じだ。なるべく直線的にテンポよく抜けること。


⬅⬇右側のグリーンゾーンギリギリに寄せて走る。

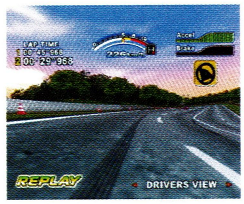


⬅最後にゆっくり右に曲がる。加速はゆっくり。

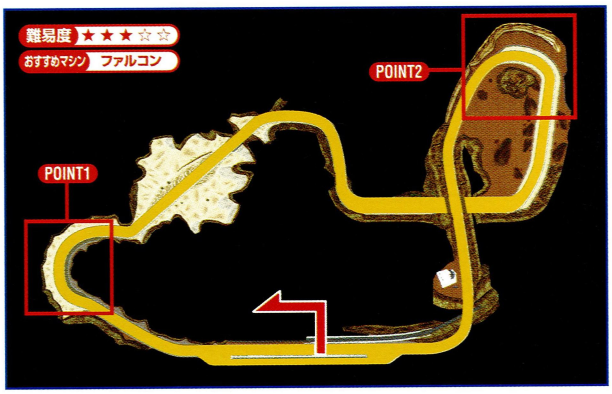
POINT 2 減速ポイントを見極める

最終コーナー手前の緩やかな右カーブからマシンを左側に寄せて、最終コーナーにそなえる。最終コーナーを知らせる看板の3枚目あたりで2速にシフトダウンしてドリフトを開始。あとはコース幅をいっぱいに使ってシフトアップしながらコーナーを脱出する。減速が早いとイン側、遅いとアウト側の芝生に突っ込んでしまうぞ。


⬅ドリフトを開始したらコーナー奥を目指す。


⬅イン側をかすめてアウト側いっぱいに脱出。

砂によるスリップに注意 Desert City
～デザート・シティ～



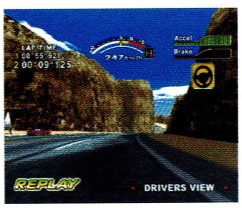
こちらも『サーキットエディション』からの収録コースで、キツいコーナーも多く難易度は少し高め。コーナー以外にも注意すべきポイントが多く、かなりのテクニックが必要だ。しかも砂にタイヤを取られるとリカバリーに時間がかかるため、いかにミスなく走りきるかも重要。ここはバランス重視のファルコンで慣れよう。


⬆微妙なライン取りが攻略ポイント。つねに先のコーナーにそなえよう。

POINT 1 道幅いっぱいを使ってクリアー

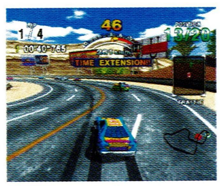
基本どおりのアウト・イン・アウトでクリアーする。ラインは左側に取っておき、カーブ指示の黄色い看板が見えたら減速準備。最後の看板あたりで2速にシフトダウン、ドリフトしながら抜ける。長いドリフトが必要だが、コーナー出口が見えるまでに体勢を整える。すぐに左カーブがくるので余裕あるコーナリングを目指すように。

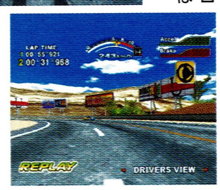

⬅日なたの部分からドリフトして日陰の部分に。


⬅つぎの左カーブまでに加速体勢を整えておく。

POINT 2 減速、加速とも早めに

まずコース右側にマシンを寄せ、左側に立っているカーブ指示の看板の2枚目と3枚目の中間あたりで2速にシフトダウン。同時にハンドルを切ってドリフトし、カウンターを当てながらアウト・イン・アウトで抜ける。ドリフト中はアクセルを半分くらい緩めておくと、無用なホイールスピンをおさえられるぞ。カーブの看板が見えにくいので、自分なりの目標を見つけておこう。


⬅230~240キロくらいまで減速すれば余裕で曲がれるだろう。

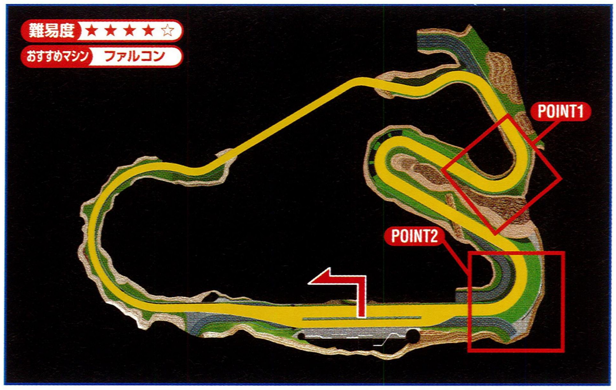

➡少し早いかな? と思うくらいのタイミングで減速する。

後半に集中するコーナーに備える Dinosaur Canyon
～ダイナソー・キャニオン～

初代『デイトナ』の中級コースとして人気のあるダイナソー・キャニオン。中盤から後半にかけて、微妙な配置で連続するコーナーがかなり厳しいので、初心者にとって最初の難関となる。コーナーの位置関係を覚えておこう。しかし走行パターンさえ確立してしまえば、『デイトナ』の魅力を十分に堪能させてくれるコースだ。



⬆背景も変化に富んでおり、走っていて楽しいコース。



POINT 1 進入速度に注意すること!

直前まででスピードが出ていることと、登り坂のため先が見通せないことが、このコーナーの難易度を高めている。ここも看板を目印にしよう。まずマシンを左側に寄せて準備。左側にある2枚目の看板あたりで2速に落としてドリフト開始。強引にマシンの向きを変えたらカウンターを当てて体勢を立て直す。コーナー出口に向かったらシフトアップして加速しながらクリアーしていく。


⬅すでにコーナーに向かって減速しているのがわかるかな?

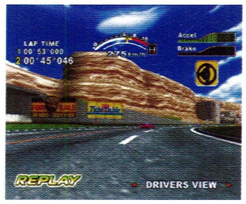


➡登り坂の頂点にあるため、先の道がまったく見えない。

POINT 2 長めのドリフトでクリアー

マシンを左側に寄せて、左側の岩の切れ目に差しかかったらギアを1速に落とし、ドリフトしながらイン側に向かっていく。ギアはすぐに4速に戻しておこう。イン側をかすめるようなラインを取り、カウンターを当ててスピードを上げながらアウト側に抜けていく。長いドリフトになるので、マシンコントロールには注意すること。


⬅ドリフトしてイン側に向かって突っ込んでいく。



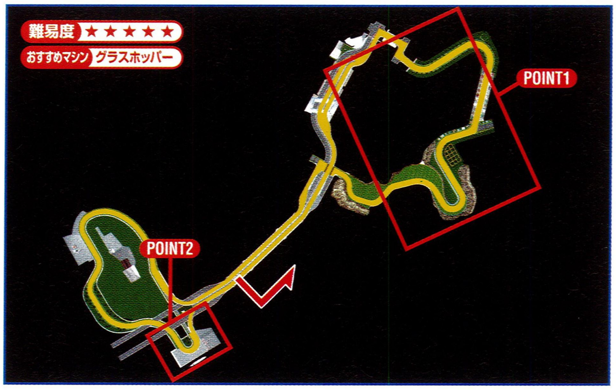
⬅アクセルによる微妙な速度調節も効果的。

長くて険しいテクニカルコース Sea-Side Street Galaxy
～シーサイド・ストリート・ギャラクシー～

新旧『デイトナ』のコースの中でも、もっとも難易度が高いコース。全コース中いちばん長いコースの中には何種類ものコーナーが点在しており、いままでみがいてきたテクニックのすべてを使わなければ完走することさえ難しい。しかし、ミスなく走れるようになると、このコースほど走っていて楽しいコースはほかにないのだ。



⬆上級コースといえば、このジェフリー像が観光名所だ。



POINT 1 コーナー群の位置を覚えよう

点在するコーナーの位置関係を覚えることが重要。とくに前半はコーナーの間隔が短いので、まえのコーナーから準備する必要がある。その対処方法を体に叩き込もう。


⬅最初のチェックポイント後の直角コーナーが最初の難関。


➡灯台直前の左コーナー。ドリフトの連続となるぞ。


➡灯台前のヘアピン。思い切った減速とドリフトでクリアー。

POINT 2 急減速が必要な最終コーナー


⬅最高速から一気に減速。少しでも遅いとアウトに振られるぞ。



➡急減速、ドリフト、体勢の建て直しなどをすばやく行うように。

緩やかなコーナーの直後のため、ライン取りが難しくなっている。さてクリアー方法だが、ラインはアウト・イン・アウト。まずマシンを右側に寄せて進入準備。右側にあるカーブ指示の最初の看板を目印に1速にシフトダウン。同時にブレーキで230キロ前後までスピードを落としてドリフトを開始する。カウンターを当てて出口にマシンを向けたら直線に向けてシフトアップしていく。

21

世紀オススメ8タイトル超攻略!! **No.6**

『ストリートファイターII』シリーズ最高傑作で 2D対戦格闘の基礎をしっかり固めよう



SUPER STREET FIGHTER II X for Matching Service Grand Master Challenge

GUIDE OF THIS GAME

スーパーストリートファイターIIX for Matching Service

このたびドリームキャストダイレクトに登場した、カプコンの2D対戦格闘ゲーム名作中の名作。当時の興奮がいまここによみがえる!

発売日	発売中
ジャンル	格闘アクション
価格	4800円
ドリームポイント	240ポイント
プレイ人数	1〜2人
ビジュアルメモリ	3ブロック使用
発売元	カプコン（D-DIRECT専売）
開発元	カプコン
通信機能	対応（オンライン対戦）
対応周辺機器	アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

http://www.capcom.co.jp

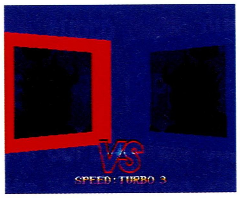
キャラクター関連の隠し要素を一挙公開!

'94年に登場して以来、多くのファンに愛され続け、いまもなお一部のゲームセンターでは現役稼動している『ストII』シリーズの完成形がこの『スパIIX』だ。地上での技のさし合いや対空技による迎撃、一撃必殺のスーパーコンボと、2D対戦格闘ゲームのすべての基本がここにある。受け身や空中コンボ、しゃがみガード不可の攻撃も登場し、これをおさえておけば新たな2D対戦格闘ゲームで遊ぶときにも役に立ってくれるはず。これまで格闘ゲームをあまりプレイしなかった人にも、自信を持ってオススメできる1本だ。

ここではまず、全16キャラに対応した"スーパーキャラ"の使いかたと、本作品で初登場した"豪鬼"の出現条件を公開しよう。



⬅『ストII』シリーズでは初めて受け身を導入。



⬅豪鬼も初登場。当時は名前すらも謎だった。

スーパーキャラの使用方法とその性質

スーパーキャラとは、前作にあたる『スーパーストII』の性能を持つ隠しキャラのこと。システム面での不利が大きく、基本的にはXキャラのほうが強力だが、必殺技の無敵時間が長いなどXキャラより強い部分もある。遊ぶためにはキャラクター選択後、67ページのコマンドを入力すればオーケー。このとき弱Ⓟ+弱Ⓚで2Pカラーになる。



➡スーパーキャラでのみキャンセル可能な技もある。

➡春麗の遠距離強Ⓟやダルシムの強Ⓟなども同様。⬅

スーパーキャラのおもな特徴

- ●受け身が取れない
- ●スーパーコンボが使用できない

拳を極めし者、参上!! 比類なき強さを誇る"初代"豪鬼

CPU戦隠しボスの豪鬼は対戦でも使用可能。多段ヒットする竜巻斬空脚に豪昇竜拳、着地のスキがない斬空波動拳など、リュウをベースに必殺技を強化したキャラだ。スーパーコンボはないが、それを補ってあまりある性能を持つ。

CPU豪鬼はディージェイとブランカなら"しゃがみ中Ⓚ連打→ジャックナイフマキシマムorバーチカルローリング"、春麗、バルログなら"背中蹴りor強スカーレットテラー（ともに空振り）→投げ"でパーフェクト勝ちが可能（バルログは不安定）。サガットは少し離れて強Ⓚ連打だけでいけるぞ。



⬅CPUと違い斬空波動拳は1発だが、それでも強力。

➡竜巻斬空脚はヒット後豪昇龍拳で追い討ちが可能。

豪鬼必殺技コマンド表

技名	コマンド
豪波動拳	↓↘→+Ⓟ
豪昇龍拳	→↓↘+Ⓟ
斬空波動拳	空中で↓↘→+Ⓟ
灼熱波動拳	←↙↓↘→+Ⓟ
竜巻斬空脚	↓↙←+Ⓟ(空中可)
阿修羅旋空	→↓↘+ⓅⓅⓅ
	←↓↙+ⓅⓅⓅ
	→↓↘+ⓀⓀⓀ
	←↓↙+ⓀⓀⓀ

鬼神の強さ! CPU豪鬼乱入条件

アーケードモードで条件を満たすと、ラスボスのベガ戦で豪鬼が登場。ベガを一瞬で倒すさまは圧巻だ。この演出がまさしく"瞬獄殺"なのだが、プレイヤーキャラの豪鬼でこれを技として使うのは残念ながら不可能。

ARCADEモードで
- ・タイム総計が1500カウント以下
- ・スコアが120万点以上
- ・乱入対戦で12連勝以上し、勝利メッセージ表示中に2秒以上どれかのボタンを押す（スタートボタン以外）

↓

上記のいずれかの条件を満たしてベガ戦に行けば　豪鬼乱入!!

歴代最強の魔人が君の手に! 豪鬼使用コマンド

以下の順にカーソルを各1秒以上ずつ合わせる……



その後スタートボタンを押し、すぐに弱Ⓟ+中Ⓟ+強Ⓟ同時押し

時間はあるのでカーソル合わせはゆっくりで大丈夫。最後の同時押しだけ気をつけよう。アーケード版より同時押しが簡単な気が……。

デフォルト16キャラクターの基本戦術と連続技

このページで各キャラクターの基本的な闘いかたと連続技を表にまとめてみたので参考にしてほしい。いまではすっかりおなじみのキャラクターも多いが、当然ながら戦術面までまったく同じというわけではないので、新たな気持ちでプレイしてみよう。

連続技は全体的に難易度が高い。通常技にキャンセルをかけてスーパーコンボにつなぐ部分がとくに難しい。たとえばリュウの"しゃがみ中Ⓚ→真空波動拳"は、"⬇↘➡⬇中Ⓚ↘➡Ⓟ"とコマンドを分割して入力しなければならない。また、ため系は方向ボタンのコマンドだけを入力し、すぐにキャンセルをかける通常技のボタンとスーパーコンボに対応したボタンをスライド入力するのがコツだ。


←スーパーキャラのほうが強いキャラも一部いる。


←スーパーコンボを使った連続技は要練習。

こんなシステムも存在する！

空中コンボ

一部の技には空中追い討ち判定があり、これを使った空中コンボが可能。リュウとベガのジャンプ中Ⓟは空中の相手に当てたあと同技で3ヒットまで追撃できる。スーパーコンボにつなげることもできるぞ。必殺技では春麗の天昇脚とディージェイのジャックナイフマキシマム、フェイロンの烈空脚、サガットの強アッパーカットがこれにあたり、それぞれスーパーコンボと絡めたコンボに組み込める。

先行入力

一部の必殺技とスーパーコンボに限り、ボタンの入力受付が無限になっている。具体的にはE・本田の鬼無双と大銀杏投げ、春麗の千裂脚の3つで、コマンドの方向ボタン部分だけを入力しておけば、いつでもボタンひとつで技が出せる。これを使えば前進しながらの鬼無双、千裂脚が可能だぞ。ただし方向ボタンはコマンドの最後の部分に入れておかないと解除される（スパコンは↗、↘でも可）。

キャラクター	基本戦術	連続技	スーパーキャラコマンド	スーパーキャラの特徴
リュウ	波動拳で飛ばせて昇龍拳で落とす王道スタイル。しゃがんだ相手には➡＋中Ⓟ→しゃがみ強Ⓚで攻める。	ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→波動拳(真空波動拳) ➡＋強Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→波動拳(真空波動拳)	➡➡➡⬅＋弱Ⓟ	➡＋中Ⓟと➡＋強Ⓟのふたつの技がないが、昇龍拳が上昇中は完全無敵で、相打ちするおそれはない。
ケン	しゃがみ中Ⓚからは、キャンセル～稲妻かかと割りも混ぜていこう。めくり狙いはジャンプ中Ⓚで。	ジャンプ強Ⓟ→空中竜巻旋風脚→昇竜裂破 めくり中Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→昇竜拳(昇竜裂破)	⬅⬅⬅➡＋弱Ⓟ	昇龍拳が上昇中無敵のほか、波動拳、昇龍拳の硬直時間が短い。Ⓚを使った必殺技は竜巻旋風脚のみ。
春麗	地上戦ではしゃがみ中Ⓚがメイン武器。ジャンプ弱Ⓚによる飛び越し投げが有効。対空天昇脚は弱で。	ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち中Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ→千裂脚→強天昇脚	⬇⬇⬇⬆＋弱Ⓟ	遠距離強Ⓟがキャンセル可能。ジャンプ中Ⓚのめくり性能はなし。無敵技（天昇脚と千裂脚）がない。
ガイル	弱ソニックブームを追いかける。しゃがみ中Ⓚなどで再びためを作ろう。対空はサマーソルト。	ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→サマーソルトキック(ダブルサマーソルトキック) めくり弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ×2→弱サマーソルトキック(ダブルサマーソルト)	⬆⬇⬇⬇＋弱Ⓟ	強Ⓟ、強Ⓚなど通常技がおもな相違点。移動ソバットがなく、またジャンプ弱Ⓚのめくり性能がない。
ブランカ	地上戦はしゃがみ中Ⓚやしゃがみ強Ⓟで。飛び道具は↘＋強Ⓟでくぐって攻撃。飛び込みも強いぞ。	ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→強ローリングアタック	➡⬅⬅⬅＋弱Ⓟ	移動技のサプライズフォワード、サプライズバックとガイル、ディージェイ戦で有効な↘＋強Ⓟがない。
ザンギエフ	地上では遠距離立ち中Ⓚとしゃがみ強Ⓚをメインに飛び込むスキを狙う。接近したらコマンド投げ。	めくり⬇＋強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ×3→スクリューパイルドライバー めくり⬇＋強Ⓟ→立ち中Ⓟ→遠距離立ち弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ	⬅➡➡➡＋弱Ⓟ	バニシングフラットがない。また遠距離中Ⓚのリーチが短いなど、地上戦で不利な点が目立つ。
ダルシム	遠距離で闘う。対空は⬅＋弱Ⓟ。中Ⓟ投げからしゃがみ強Ⓚでめくるとリュウ、ケンはガード不能。	(画面端で)ジャンプ⬇＋強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→ヨガインフェルノ (飛び込んできた相手の着地に)めくりしゃがみ中Ⓚ→↙＋弱Ⓟ→↙＋中Ⓚ→ヨガインフェルノ	⬇⬆⬆⬆＋弱Ⓟ	相手との距離で通常技が変化。近距離強Ⓟの1段目はキャンセル可能でヨガテレポートのスキが長い。
E・本田	頭上狙いのスーパー百貫落としで接近し、大銀杏投げを狙う。間合いが離れたら強スーパー頭突き。	めくり強Ⓚ→近距離立ち弱Ⓟ→大銀杏投げ ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→強スーパー頭突き(鬼無双)	⬆⬆⬆⬇＋弱Ⓟ	スーパー頭突きの無敵が長いが、スーパー百貫落としは少し遅い。百裂張り手中に微調整が可能。
T・ホーク	コンドルダイブを交えたジャンプ攻撃で接近しメキシカンタイフーンを狙おう。めくりは中Ⓚで。	めくり⬇＋強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ×2→メキシカンタイフーン(ダブルタイフーン) めくり⬇＋強Ⓟ→近距離立ち中Ⓚ→弱トマホークバスター	➡➡⬅⬅＋弱Ⓟ	ジャンプ⬇＋Ⓟと遠距離立ち強Ⓚの攻撃判定が大きい。またトマホークバスターの無敵時間が長い。
フェイロン	しゃがみ中Ⓟ、しゃがみ強Ⓟでけん制し、スキあらば強烈火拳×3を叩き込む。➡＋中Ⓚも使える。	ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ→烈火拳×3(烈火真拳) 烈空脚→近距離立ち強Ⓟ→強烈火拳×3	⬅⬅➡➡＋弱Ⓟ	通常技が変化。しゃがみ中Ⓟ、しゃがみ中Ⓚ、遠距離立ち強Ⓟがキャンセル可能。烈空脚はない。
キャミィ	しゃがみ中Ⓚと弱スパイラルアローが地上戦の主力。ともに先端を当てよう。奇襲はフーリガン。	ジャンプ強Ⓟ→立ち強Ⓟ→強スパイラルアロー(スピンドライブスマッシャー) めくり強Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ×2→強スパイラルアロー(スピンドライブスマッシャー)	⬆⬆⬇⬇＋弱Ⓟ	フーリガンコンビネーションがない。空中投げの間合いが狭くなっている。通常技の判定は強い。
ディージェイ	しゃがみ技を軸にエアスラッシャーを絡める。マシンガンアッパーは超連射が必要（4ヒット）。	めくり中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→マシンガンアッパー めくり中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ×2→立ち中Ⓟ→ソバットカーニバル→強ジャックナイフマキシマム	⬇⬇⬆⬆＋弱Ⓟ	ジャックナイフマキシマムがないがマシンガンアッパーに無敵あり。エアスラッシャーの硬直は長い。
バイソン	ダッシュグランドストレートで接近しつつ攻撃。ここからバッファローヘッドバッドへの連繋が強力。	しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→ダッシュグランドストレート(クレイジーバッファロー) ジャンプ中Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ×2→立ち弱Ⓟ→ダッシュグランドストレート(クレイジーバッファロー)	➡⬅⬅➡＋弱Ⓟ	ダッシュグランドストレートがないが、ダッシュストレートがしゃがんだ相手に当たり弱でもダウン。
バルログ	長いツメと速いジャンプで上下左右から揺さぶろう。対空はスカーレットテラーか遠距離立ち強Ⓚ。	しゃがみ中Ⓚ→強スカーレットテラー→スカーレットテラー ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ	⬅➡➡⬅＋弱Ⓟ	近距離立ち中Ⓟ、立ち中Ⓚがキャンセル可。スカーレットテラーがなく、外れたツメは消えてしまう。
サガット	グランドタイガーショットを撃ちつつタイガーアッパーカットで迎撃。飛び込みは遠距離から強Ⓚで。	ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→タイガーニークラッシュ(タイガージェノサイド) めくり中Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ→強タイガーアッパーカット(タイガージェノサイド)	⬆⬇⬇⬆＋弱Ⓟ	タイガーショット2種のスキがかなり少なく、近距離弱Ⓚ、中Ⓚがともに2段目をキャンセル可能。
ベガ	地上戦は遠距離立ち中Ⓚ、立ち強Ⓚで。ニープレスナイトメアは反撃不可。突進力もあり重宝する。	ニープレスナイトメア→ジャンプ中Ⓟ×2 ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→ダブルニープレス(ニープレスナイトメア)	⬇⬆⬆⬇＋弱Ⓟ	ジャンプ中Ⓟでの空中追い討ちができない。またデビルリバースの操作が異なり、空中制御不可。

21世紀オススメ8タイトル超攻略!! No.7

リズムだまの配置、パターンを理解して目指せ！マラカスヒーロー!!



サンバDEアミーゴ Ver.2000

GUIDE OF THIS GAME

サンバDEアミーゴ Ver.2000

アーケードからドリームキャストへ移植された痛快マラカスゲーム『サンバDEアミーゴ』第2弾。曲数が増え、踊りの要素をつけ加えたハッスルモードも追加された。

発売日	発売中
ジャンル	アクション
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1～2人
ビジュアルメモリ	17ブロック使用
発売元	セガ
開発元	ソニックチーム
通信機能	対応（ダウンロード）
対応周辺機器	マラカスコントローラ、VGAボックス

http://www.sonicteam.com/

まさに第3の目？　サンバ眼を身につけクリアーを目指せ！

『サンバDEアミーゴ』をプレイしていくうえでいちばん大事なことは「考えるんじゃない、感じろ！」ということ。このゲーム、視覚で捉えて認識しているあいだに多量のリズムだまが押し寄せてくる。事実、視覚を腕に直結させて認識を飛び越えるくらいの反応を見せないとクリアーが難しい曲もあるのだ。意識せずにリズムだまの配置を見抜ける、まさに第3の目"サンバ眼"を身につけなければクリアーへの道は遠いといえるだろう。そのためにも、まずは下に挙げた3つの基本的な配置を理解し、そのパターンを頭に刻み込んで、サンバ眼に目覚められるよう精進してほしい。

ノーマルコントローラプレイのススメ

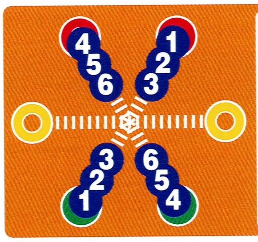
チャレンジモードなど、正確なマラカスさばきが要求されるモードでは、ノーマルコントローラでのプレイをオススメする。ボタン入力の正確さはマラカスコントローラの比ではないし、なにより疲れないのがいいよね。



←アミーゴが取れないもののオススメはタイプB。

サンバ眼への道 1　シンメトリーを制す！

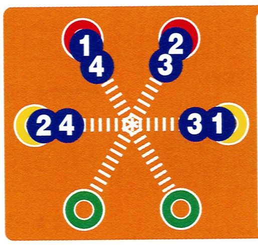
このゲームでもっとも基本的な配置が左右もしくは上下シンメトリーにリズムだまが排出されるというもの。たいていの曲はこの簡単な配置から始まるので、ここでまず、その曲のリズムをつかもう。とくに難しいところはない。



上下にシンメトリーな配置。確実に決めていこう！

サンバ眼への道 2　変則的なリズムだま

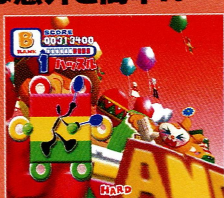
右の図の①と②、③と④がそれぞれ変則的なリズムだまの基本形。③、④のパターンは、ノーマルコントローラでのプレイではボタンの配置上、とくに③が押しづらいため、あらかじめ配置を覚えておくことも必要になる。



シンメトリーからいきなりこの配置はきついことも。

ハッスルモードは意外と簡単!?

今作から導入されたハッスルモードだが、ノーマルモードよりも簡単に感じられる。1回でもハッスルすればオーケーなので、ハッスルしすぎて、つぎのたまを見逃さないよう気をつけておけばいいだけ。スーパーハードは話が別だが。



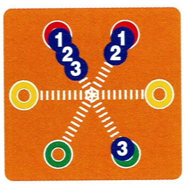
←なかには5回ハッスルしないとダメな場合も。

サンバ眼への道 3　シンメトリーからの"虚"

人間の目というもの、経験則だが左右方向への認識のほうが上下方向より優れていると思う。その点で難しいと思うのが下の2パターン。①、②とシンメトリーに排出され、③だけがいきなり下に、と目が追いつかない。さらに難しいのが、上下に交互に排出されるパターン。これだけ見ると単純で簡単そうだが、実際はシンメトリーに上下に排出されるパターンの中にいきなり出てくるから同時と勘違いしてしまいがち。これらに関していえば、サンバ眼を身につけただけでは対応できないものがある。通常時は反射で対応し、覚えておくべきポイントは、頭の片隅に置きつつ、準備しておく、というのがこのゲームを攻略しておくうえで大事なポイントとなる。

■最後のひとつだけ"虚"をつかれる場合

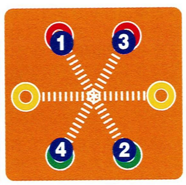




それほど多く出てくる配置ではないが、それだけに出てきたときは対応が遅れがちになる。ここは記憶しておこう。

■同時に見えるが、じつは交互の場合





写真の横方向の交互は見た目よりは簡単だ。しかしそれが縦方向の交互となると目が追いつかない。これも要記憶だ。

パターンを理解してさき読みできるようになれれば完璧だ！

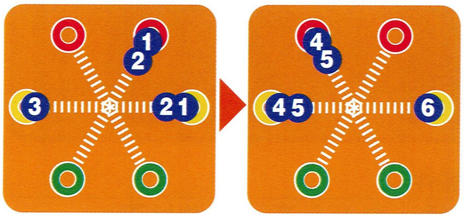
さて、代表的なリズムだまの配置を覚えたならば、これでたいていの曲はクリアーできるはず。でも、これだけだと反射に頼った、すごく不安定なプレイになってしまう。そこでつぎのステップとして提示したいのが、配置のパターンを理解するということ。

このゲーム、ある特定の配置のパターンがきたら、そのつぎはだいたい同じような配置パターンが何度かくり返されるというのがセオリー。ここではその配置パターンに焦点を絞って攻略していこう。

基本は同一パターンの派生にアリ

配置パターンは下図のように左右対称になっているものが多い。また、これが斜めに対称になっていたり、上下に対称になっていたりとさまざまなバリエーションがある。基本的には一度出てきたパターンがその後、何度かくり返されるので、そのパターンを理解し、つぎのパターンをさき読みできるくらいにヤリ込もう。


↑配置を覚えたらつぎはその後のパターンをさき読みできるようになろう。



←左の図のようにリズムだまがきた場合、右の図のパターンがくるだろうことを予測してプレイ。とはいえ④と⑤が左と左下にくるパターンもないわけではない。

パターンを認識することがクリアーへの近道

簡単な配置パターンならそれがどう構成されているのか考えなくても対応できるだろう。でも、たとえば前作でいちばん難しいとされた『ソウルボサノバ』、基本的な構成が下図の上段のとおり3連だま→同時押し→同時押し→はぐれだまひとつ、というパターンが曲を通した基本形になっていることを理解しなければクリアーは難しいだろう。逆に理解さえしていれば同時押しが右上・右といった変則的なリズムだまになったとしても、十分対応できるはず。反射＋予想＋パターンの理解、この3つができるようになれば完璧だぞ。





基本パターン

『ソウルボサノバ』の開幕近くに出てくる譜面がコレ。この曲全般の基本パターンになり、あとはこのパターンを踏襲したカタチでリズムだまが排出されることをまずは理解しよう。





応用パターン

そしてこれが曲中盤での応用パターン。⑥が同時押し、さらには変則的な形になっているだけで、基本はなにも変わっていない。パターンを認識すればたいていの局面は切り抜けられる。

チャレンジモードワンポイント攻略

さて、胃の痛くなるような思いで前作の"マラカス大王"をクリアーしたみなさんお待ちかねのチャレンジモード最新版だ。今回のチャレンジモードはやけに簡単。最初の1プレイでほとんどクリアーできるほど（さすがにマラカスヒーローは難しいんだけど）。でも安心してくれ。胃の痛くなるようなチャレンジがあるのだ。裏チャレンジモードで……。基本的に裏チャレンジの4番目のハードルである裏マラカススターが前作のマラカス大王レベル。ということは裏マラカスヒーローのレベルたるや……驚異的!!　今回は中級者の壁になるだろう表マラカスヒーローをワンポイント攻略。裏モードに進めるようになろう！

マラカスヒーロー

最終関門だけあって高レベルのマラカスさばきが要求される。ほとんどがAランククリアーもしくはパーフェクトクリアー、しかもハードということで初心者には壁になる。

■チャレンジNo.1

『BAMBOLEO』ハッスル、ハード、Aランククリアーが条件。横方向への交互だまが難関となる。


➡ハッスルしすぎるとつぎのたまを見逃しがち。


⬅4ハッスルではダメな長いハッスルもある

■チャレンジNo.2

『TOUT,TOUT,POUR MA CHERI』オリジナル、ハード、Aランククリアーが条件。最初が肝心な曲だ。


←開幕にいちばん難しい配置が。リズムに乗るまえだけにキツイ。

■チャレンジNo.3

『TUBTHUMPING』オリジナル、ハード、パーフェクトクリアーが条件。既存の曲だけに簡単？

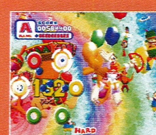

←一見難しそうな配置だが、両方とも連打していれば問題ないぞ。

■チャレンジNo.4

『MAMBO DE VERANO』ハッスル、ハード、パーフェクトクリアーが条件。異常にハッスルパートが多く、リズムだまも161個と少なめ。ボーナス的な面かな？

■チャレンジNo.5

『VAMOS A CARNAVAL』オリジナル、ハード、パーフェクトがクリアー条件。150コンボと260コンボ付近が難所になる。


⬅変則的な配置後斜め同時押しのキツイポイントが150コンボのあたりだ。


➡変則的な配置での同時押しに見えるが、じつは単体のたま。難しい。

21世紀オススメ8タイトル超攻略!! No.8

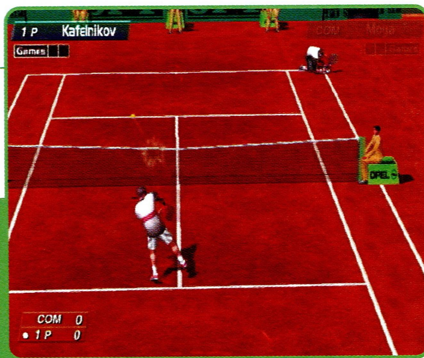
やればやるほど味が出る オリジナリティー溢れるコスチュームをGETしよう！

Power Smash SEGA PROFESSIONAL TENNIS

GUIDE OF THIS GAME

パワースマッシュ

ワールドサーキットモードのミニゲームを極めると、なんとも豪華なアイテムがゲットできちゃうぞ。同時に腕にも磨きがかかるから、ネットワーク対戦で注目の的に!!



発売日	発売中
ジャンル	スポーツ
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1～4人
ビジュアルメモリ	2ブロック使用
発売元	セガ
開発元	ヒットメーカー
通信機能	対応（オンライン対戦）
対応周辺機器	アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

http://www.hitmaker.co.jp/

『パワスマ』界最強のキャラクターをゲットせよ！

リアルなグラフィックだけではなく、本格的なテニスゲームとしての内容に定評がある『パワースマッシュ』も発売してから2ヵ月が経過。若干のタイムラグが気になるネットワーク対戦も毎日数百人がアクセス中と大好評だ。ワールドサーキットで購入できるDC版オリジナルの新キャラクターや、なにやら怪しい格好をした選手たちが毎日のようにネット上で熱い火花を散らしているぞ。対戦を楽しんだ人たちの中には「この人、強い！」とか「ウマイ！」と単純な感想が頭に浮かんだことだろうけど、それとはまた別に「なんだコレ？　見たことないぞ」という不思議な格好を目にして疑問に思った人もいるんじゃないかな？　そこで今回は、『パワースマッシュ』攻略記事最終回と題して、最後にその"なにやら怪しい格好"という謎めいた隠し要素をすべて紹介しちゃうぞ！　なお、下で紹介する隠れキャラクターはネットワークで使えないので注意。

対戦ワンポイントアドバイス　切り返しはUターン入力を使おう

キャラクターは直線上での左右の切り返し能力が低い。ボールを追ったその状況下で焦ってボタンを押してしまうと、姿勢が崩れてしまうことも多々ある。切り返しを行うときは、クルッとUターンする感じに動かすとスムーズな切り返しが行える。



⬅ショット後、必ずコート中央に戻るようにするのが重要。



⬅切り返しは矢印のとおりに移動するとよりスムーズに動く。

マスター出現条件
アーケードモードクリアー（NORMAL以上）

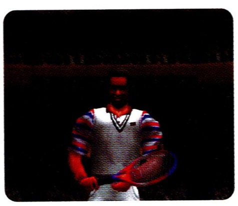
稼いだ賞金で購入することができない隠しキャラクターのひとりが、アーケードモードのいわゆるラスボス的存在のマスターだ。足の速さ、サーブやレシーブの正確さ、どれを取っても完璧と言われるこのキャラクターだが、つぎの条件を満たすとゲットすることができる。まず、アーケードモードを選択してプレイを始める。そして、5回戦ある試合で1ゲームもCPUに取られないようにして勝ち進んでいこう。すると、アーケードモードをクリアーしたかと思われたその瞬間、マスターが挑戦者として乱入してくる。マスター戦は、自分がレシーバーから始まるので勝つには厳しい。しかし、つねに左右に振ってくるマスターに対し、逆を突いていくとスマッシュが決めらるチャンスが訪れるハズ。見事勝てればゲットだぞ！



⬆ポイントは取られてもいいが1ゲームでも落とすと出現しないぞ。



➡サーブももちろんMAX！すべてが完璧！



⬅条件を満たすといかがわしいオッサンが出現。

キング出現条件
ワールドサーキットモードクリアー

マスターに匹敵するほどの強さを誇る隠しキャラクターのキング。ワールドサーキットの最終戦、ダブルス1セットマッチでマスター＆キングで登場するのだが、この試合に勝つと隠しキャラクターのキングをゲットすることができる。このダブルス戦はマスター出現条件とは違い、道中でゲームポイントを取られても大丈夫。最終的に勝てればいいのだ。つまり、ワールドサーキットモードをクリアーできればキャラクターもゲットできることになるぞ。

この最後のダブルス戦で勝つコツは、いかにミスをなくすかに限る。基本的には長期戦となり、お互いベースラインどうしがクロスで様子を見る形になる。ここでCPUがパターンを変えてストレートに打ってきたらチャンスだ。クロスを狙って切り崩していこう。



⬆世界を巡る旅もここが終焉。最後にとてつもないペアが待ち受ける。



➡最後のダブルス戦はCPUとの我慢比べだぞ。



⬅憎たらしいほど強い！この壁を越えられるか？

ミニゲームをトコトン追求！ 隠しウェアを手に入れろ！

キャラクターのウェアに特殊なものがあることが発覚！ そのアイテムは各ミニゲームのレベル3（ピンクラッシャーを除く）をある条件を満たしてクリアーするとゲットできるのだ。そのすべてのアイテムを紹介していこう。



⬅ワールドマップに存在する全8つのミニゲーム。各ゲームからレアでおもしろいアイテムを手に入れることが可能。

RETURN ACE 条件 2球以内でクリアー

箱が縦に3つ、横に4列並んでいるレベル3。左から2列目手前の箱を狙って思いっきりクロスで打つと最高11個の箱が吹き飛ぶ。難しそうに見えるが、これが意外と簡単なのだ。

⬇やや下がり気味にしてクロスで左から2番目の箱を狙うのがコツ。

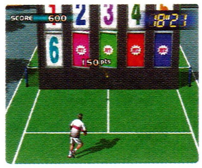




⬆チャイニーズウェアに中華鍋を持って試合に挑む。

BIG WALL 条件 20秒以内でクリアー

10枚のパネルを20秒で射抜く。まず、下段の5枚を右から順にスローボールで落としていき、つぎに左から上段のパネルはロブをノーバウンドで打って狙っていくのがコツだ。



⬆時間を短縮するならロブはノーバンで打て！

⬇アロハウェアにひまわりラケットで常夏気分。



BULL'S EYE 条件 7000pts以上でクリアー

的の中央にある500点のポイントに最低でも9回ヒットさせなくてはならないことになるこのミニゲーム。いかに距離感、そしてコントロールを正確にできるかが問題になるぞ。

⬇コート中央をキープしてリズムと集中力で500点を取りまくれ！





⬆派手なウェアにタンバリンを持てば気分はサンバ！

CANNON BALL 条件 15秒以内でクリアー

条件は意外と厳しいが、手前のマシンだけを狙えば奥のマシンにコンボとなってボールが当たるので、それほど難しくない。ただ、赤いボールに触れた時点でクリアーは難しい。



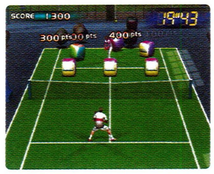
⬆クロスでマシンを狙えば高確率でコンボに。

⬇ウェアは迷彩服。持っているラケットは謎です。



SMASH BOX 条件 15秒以内でクリアー

RETURN ACEと似ていて、無数に置かれた箱をコート外に出すには、まず中央手前に置かれた箱を狙うのがベスト。中央部分を片づけてから残ったサイドライン際の箱を狙おう。



⬆確実にスマッシュで中央の箱を狙えば一掃も可能。

⬇モヤ本来のコスチュームに似てるけど、よ～く見るとシマウマ!?



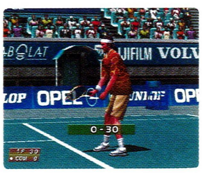
DRUM SHOOTER 条件 20秒以内でクリアー

ロブを打つ瞬間の距離感とコントロールの正確さがいちばん問われるミニゲームになるが、運がいいと1球でふたつのドラム缶に入れたことになるので、回数をこなせばクリアー可能。



⬆左右の狙いよりも距離の狙いを確実にしよう。

⬇キリン？ どう見てもキリンのコスプレですね。



PIN CRUSHER 条件 パーフェクトでクリアー

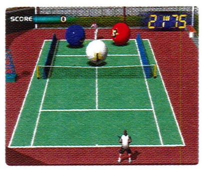
ミニゲームの中でもパーフェクトという条件はいちばん苛酷になるだろう。秘訣としてだが、ピンはMAXサーブよりもやや少なめのほうが倒れやすいことが判明。あとは運次第だ。成功ウェアをぜひ紹介したいところなんですが、運が悪くゲットできなかった担当者です。ごめんなさい。ゲットできたら自慢しまくろう！



⬆7回連続ストライクは驚異的。運の強さが問題だ。

GIANT BALL 条件 15秒以内でクリアー

条件以上でクリアーするは意外と簡単。ベースラインあたりをキープして思いっきり打つことが前提になるが、それに巨大ボールの中央を射抜くという正確さが加わるより確実。



⬆巨大ボールのど真ん中がいちばん力が伝わる。

⬇これぞセガのファイアーパターンウェアだ！



対戦ワンポイントアドバイス

極めろ！ ネットワーク対戦!!

現在、一日数百人の人たちが楽しんでいるネットワーク対戦も、勝者と敗者の差が歴然となってきた。なぜそこまで差が出るのか？ それをここで検証してみたい。強い人は単純にアーケードからの知識があり、テクニックが確立されているというのもあるが、彼らの対戦を見ているとロブの意外な強さが見えた。スマッシュになりづらく、ネットワークゆえに対応が遅れるという特徴をうまく利用している。ウマイ人になればなるほど、ロブを多用している様子だ。



⬅中には400勝10敗なんて人もいる。



➡タイムラグをいかに慣れて克服するかも強さ。

ロブを使いこなすのだ！



➡ネット対戦ではロブが決め手。相手のミスを誘え。

HUNDRED SWORDS

DC初のネット対戦対応リアルタイムシミュレーションとなる本作。今回はアドベンチャーモードの詳細と、ふたつの重要なシステムについて紹介するぞ。

発売日	2001年1月25日発売予定
ジャンル	シミュレーション
価格	6800円(@barai版未定)
ドリームポイント	360ポイント(@barai版未定)
プレイ人数	1〜4人
ビジュアルメモリ	27ブロック数使用
発売元	セガ
開発元	スマイルビット
通信機能	対応（リアルタイム対戦）
対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

95パーセント 12月22日現在 開発状況

http://www.smilebit.com/

勝敗を左右するシェルと資源のふたつの要素

プレイヤーの瞬時の判断が問われるリアルタイムシミュレーションを採用した本作。このシステムの中でも重要になっているのが、資源とシェルというふたつの要素だ。ここでは、通常のリアルタイムシミュレーションとは違うこのふたつについて詳しく解説しよう。



⬅リーダーが使えるシェルは、『ハンドレッドソード』特有のシステムのひとつなのだ。

行動のすべてに影響する資源



⬅採掘所は獣人が作るが、リーダーが見ていないとサボってしまうぞ。



➡徴兵、建築、出陣と、行動のあらゆることに影響するのが資源なのだ。

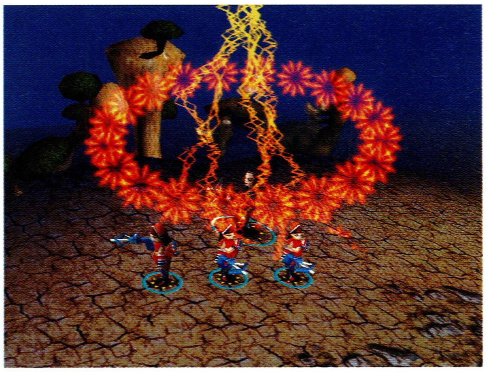
戦闘に勝つのにいちばん重要な要素となるのが資源で、これには龍骨と龍水の2種類がある。龍骨は、基本・特殊兵科の兵士を徴兵するのに必要な基本的な資源で、戦場に多く存在している。龍水はリーダーの出陣、兵舎の建築や強化、そして上級兵科の徴収などに必要だが、貴重な資源で戦場にはあまり存在しない。資源の数がそのまま兵力に直結するので、相手から奪ったり、自分の資源を守ったりして多く確保することが重要になってくるのだ。ちなみに資源は、採掘所を建設することでも自動的に集めることができるぞ。

指揮官だけが使える特殊魔法"シェル"

指揮官であるリーダーは、魔力の封じられた殻であるシェルを装備することで必殺技が使えるようになるのだ。シェルには攻撃、防御、移動、特殊の4系統があり、全部で100種類以上が存在する。効果は攻撃力を上げたり、崖の移動が可能になったりとさまざまだ。シェルは戦闘後に戦利品として入手でき(どのモードでも入手可能)、アドベンチャーモードで入手したシェルをネットワーク対戦で使うことも可能だ。シェルを使うとシェルポイントを消費するので無闇やたらと使うことはできない。使用ポイントの見極めも重要だぞ。

⬇マップクリアー後に入手したシェルは、つぎのマップで戦闘が始まるまえにリーダーに装備できる。戦闘中のシェルの交換はできないので注意。





⬆攻撃用のシェルは画面効果も派手だ。シェルは戦いの結果を左右する要素で、ほかのリアルタイムシミュレーションでは見られないシステムだ。

雪原、要塞など、特徴的なマップは60個以上

マップはアドベンチャー用に約25個(シナリオ分岐で多少異なる)、ネットワーク対戦用に25個、ミッション用に18個用意されている。地形にも草原、雪原、砂漠、洞窟、要塞などがあり、地形に合わせた戦いかたを心がけておかないと勝利は見えてこないぞ。



⬆雪原には、入るとダメージを受ける毒沼などもある。

⬇砂漠の荒地では部隊の移動速度が減少する。崖も多い。





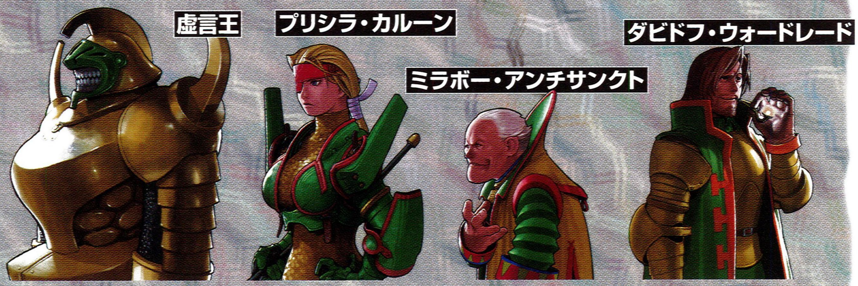
⬆高い城壁に囲まれているのが要塞だ。起伏も多く攻めづらいぞ。

陰謀の国マスカー

ナルアヴァルと隣接する国家で、謀略と知謀によって歴史を動かしてきた謀士民族。昔から謀事を得意としていた民族で、かつて大陸を統一していた世界帝国を謀略によって2度も崩壊させたという実績を持っている。ナルアヴァルの強力な龍騎兵軍団を仮想敵として軍備を整えていて、軽装の龍騎兵に対して打撃力を重視した装甲歩兵が主力。



⬆戦いの中で狂犬のように荒れ狂う、虚言王の嫡子。屈強な装甲歩兵を率いる生まれながらの戦士。



⬆マスカーの王。前線でも鎧に身を固め、本当の姿は決して見せない。

⬆装甲騎兵を率いる隻眼の女将軍。もとは無頼の女盗賊だったが……。

⬆虚言王に影のように付き従う魔導の軍師宰相。

⬆姿を消して敵を襲う"まやかし兵"を率いてレンツに従う将軍のひとり。

王と個人、どちらの立場を取るかで変わるアドベンチャーモード

ラーフの戦いを描く少年王篇と、ファルスの苦闘を描く少女王篇をプレイしながらストーリーを進めていくのがアドベンチャーモードだ。このモードはイベントパートとRTS（リアルタイムストラテジー）パートに分かれていて、イベントパートでは、ストーリーの進行に沿って選択肢が出現。ここで王として振る舞うか、ひとりの個人として振る舞うかを選択することになる。この結果次第で、RTSパートでの配下の軍団の戦力や、ストーリーに変化が出てくるようになっているのだ。

かつて、世界大陸を恐怖と戦乱の渦に巻き込んだ騎馬民族ナルアヴァルが、定住と平和政策を志し100余年。首都区レーベンスラウでは、少年王ラーフ・ナルアヴァルの即位式が行われようとしていた。だが、当のラーフは即位式の喧騒などどこ吹く風で、1通の手紙を待つばかり。それは、北方の大国、グランの少女王ファルス＝ル・グランの手紙…。ふたりは、幼少時より文を交わし「戦いが尽きぬ世界を変えたい」という願いを、語り合ってきたのだ。

しかし、即位式は、隣国マスカーの突然の侵攻に、無惨にも打ち壊される。マスカーの虚言王は、全世界に向け叫ぶ。「少年王ラーフと少女王ファルスは、共謀し世界大陸を牛耳ろうとしている！」勝ち誇る虚言王の手には、少年王と少女王の手紙が握られていた。大きな誤解に戸惑いながらも、ラーフは仲間たちと力を合わせ、状況を打破しようとするが……。



⬆ナルアヴァルの少年王、ラーフに手紙を書くグランの少女王ファルス。このようにイベントパートでは2Dのイラストでストーリーが進んでいく。

選択肢で能力が変化



⬆画面上の左に個人としてのポイント、左に王としてのポイントを表示しているのがPKフレームだ。



➡PKフレームで配下の軍団がどう強化されるかが決まってくるぞ。

ミッションモードでは敵のエピソードが語られる

アドベンチャーモードのようにストーリーが続いていくのではなく、ひとつのマップでの戦いをプレイできるのがミッションモードだ。ここではアドベンチャーモードでは明かされなかった敵キャラクターや人間関係など外伝的なエピソードが語られることもあるので、ゲームの世界をより深く知ることができるぞ。



⬆ミッションモードは初級、中級、上級の3つの難易度が用意されている。選択画面ではマップや話の概要が確認できる。



⬆ゲーム中には、キャラクターの会話場面が挿入されることもある。ちなみにこれはレンツとプリシラの出会いが語られるミッション。

命がけのサイトシーイング!?
新コース・ナイアガラの滝を大公開!!

Power Jet Racing 2001™
パワージェットレーシング



大自然の驚異を目のあたりにしながら展開していく水上レーシング。圧倒的な"水"の表現を堪能しよう！

発売日	2001年3月発売予定
ジャンル	レース
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1～2人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	CRI
開発元	CRI
通信機能	対応(内容未定)
対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス

60パーセント 12月22日現在開発状況

http://www.cric.co.jp/product/pjr

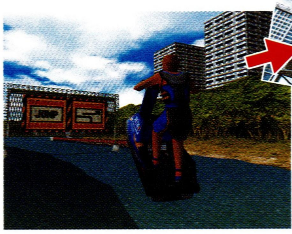
雄大な景色をバックに水上バイクで波を切り裂け！

技術力のCRIが贈る『パワージェットレーシング2001』は、穏やかにたゆたう小波から荒れ狂う激流まで、さまざまな顔を持つ水の上を水上バイクを操りながら自由自在に滑らせていくウォーターレーシングゲームだ。

本物さながらに水上を駆けるマシンの挙動やスピード感、表情豊かな波の動きや透きとおるように美しい水の表現などは、まさに"リアル"のひと言。だからといってシミュレーター然としているわけでなく、爽快感あふれるアクションゲームとして誰もが楽しめる内容になっている。

今回新たに紹介するコースは、有名な観光名所、ナイアガラの滝。迫力の一大パノラマの中でくり広げられるレースはヒートアップすること間違いなし。まわりに見とれて操作を怠らないようにネ。

ナイアガラコース最大の見せ場!!



↑コース最後に待ち受けるのは滝からの大ジャンプ。看板からその先は!?





↑➡なんと約60メートルの高低落差。ビビった!!

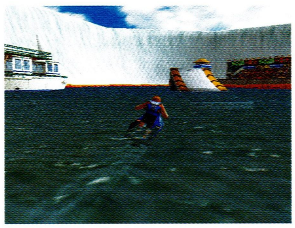
ナイアガラよいトコ一度はおいで

カナダ・アメリカ間に位置する観光名所。約60メートルの高さから水が流れ落ちていくさまは自然の力強さを感じさせる。本作では若干の変更はあるが、その迫力や風景の美しさが再現されている。



⬅透明度が高い水。澄み渡る青空。なにもかも爽快!!

ビューポイント その1 デカイ滝

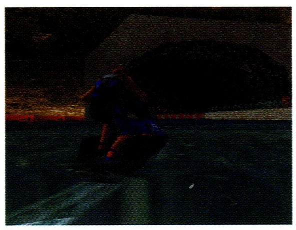


↑滝壷から巻き起こる水煙まで再現されているぞ。ジャンプ台が間近に！

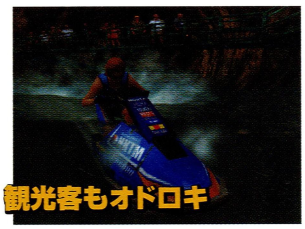


↑遠くに観光船がポツリ。この対比でも滝のスケールのデカさが一目瞭然。

ビューポイント その2 洞窟



↑巨大に迫る滝壷の横を通過し洞窟に入っていく。中はちょっと視界が悪いぞ。



↑洞窟は緩い上り坂になっている。波のうねりが激しいので注意しよう。

ビューポイント その3 とにかく美しい風景



↑細部まで描き込まれた美しい背景に注目。これも本作のウリのひとつだ。

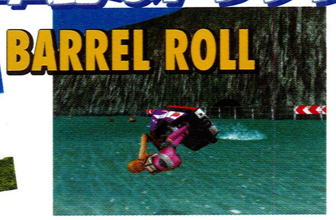


↑「右手に見えますは、観光タワーでございます」。気分はもうツーリスト！

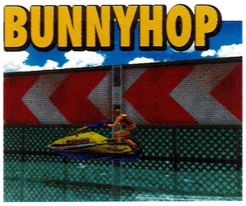
水しぶきを上げながら華麗なトリックをキメろ!!



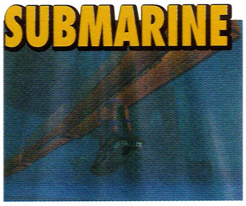
⬆ジャンプ後にマシンを縦方向にグルっと回転させる技。これがループ。



⬆バレルロールは、ジャンプ後マシンを左右横に回転させる技だ。



⬆屈伸運動によってマシンをピョンとジャンプ!



⬆ジャンプ後、重心を前に移し潜水させる離れ技。

左で紹介する4つのテクニックは、実際の競技にも登場する代表的なもの。これらの技は、アナログ方向キーを使ってくり出すことができる。失敗すれば、大きなタイムロスになるが、習得すればショートカットや障害物を避けるのに役立つぞ。

高いジャンプ台などでは、その滞空時間を利用して、ふたつ以上のテクニックを組み合わせた"連繋技"をくり出すことも可能だ。ナイアガラの滝コースには傾斜のキツいジャンプ台が多いので、挑戦するチャンスが多いぞ。

連繋テクニックをマスターするのだ!



個性を使い分けよう!
ドライバー&マシン性能比較

さまざまな特徴を持った6人のドライバーと6台のマシン。この6つのセットの中から自分に合ったキャラを選んでレースに臨もう。

RYAN

オールマイティーで標準的なキャラ。上級者まで安心して使える。ただ秀でたところがないのが諸刃の剣。



KATE

ライアン同様のオールマイティーキャラ。こちらも秀でた特徴はないが、初心者から上級者まで幅広く使える。



YUKI

加速と操作性が秀でた、初心者向けのキャラ。とても扱いやすいが、最高速度はあまり期待できない。



SPIKE

ハンドリングの切れがバツグンのキャラ。ただ、そのため滑りやすいので中〜上級者用といったところ。



MAX

最高速度がトップクラスで、おまけに衝撃にも強い。だが操作性にクセがあるので上級者向けだ。



MATT

加速と最高速度に秀でたキャラ。だが安定性に欠けるので、使いこなすにはかなりテクニックが必要。



期待の大作アドベンチャー、続報！

イヴ ゼロ完全版

EVE ZERO

In the sweat of thy face shalt thou eat bread,till thou return unto the ground,
for out of it wast thou taken:for dust thou art,and unto dust shalt thou return.
And ADAM called his wife's name EVE:because she was the mother of all living.

arc of the matter



異なるふたりの人物の視点からひとつの事件を解決していくマルチサイトシステムが特徴の、人気アドベンチャーシリーズ最新作の続報をお届け！

発売日	2001年3月22日発売予定
ジャンル	アドベンチャー
価格	7800円
ドリームポイント	420ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	ゲームビレッジ
開発元	ジーズウェア
通信機能	対応（内容未定）
対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス

75パーセント 12月22日現在 開発状況

http://www/eve-zero.com/

複雑に絡みあう事件の糸をふたりの主人公の視点で解き明かす

オリジナルの他機種版からパソコン版を経て、『EVE』シリーズの最新作である『EVE ZERO』がドリームキャストに移植される。互いに接点のないふたりの主人公を交互にプレイしていくシステムはオリジナルと同様だが、DC版では新たに第3の人物の視点で語られるシナリオの追加が決定している。まさに完全版の名にふさわしい内容となりそうだ。

ふたつの物語がシンクロする マルチサイトのだいご味

プレイヤーは主人公である小次郎とまりなそれぞれの立場から、一見関わりのない別々の事件を追っていく。互いに見えない影響を与えあいながら、結果的にひとつの大きな事件を解決していくことになるのだ。

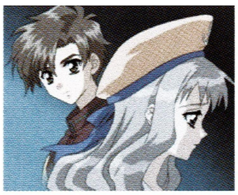


天城小次郎



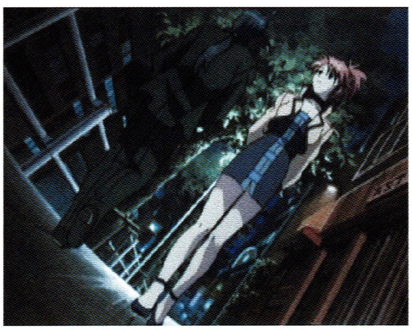
法条まりな

⬆主人公の小次郎とまりな。シリーズでおなじみの、凄腕の探偵＆エージェントなのだ。



⬅互いのサイトでは、事件に関わる登場人物も異なってくる。

⬇ゲーム中ふたりは一度も顔を合わせることはない。



捜査が進まないまま





⬆➡双方のシナリオでどうしてもさきに進めなくなるポイントがある。そんな場合は別のサイトでゲームを進めてみよう。

サイトチェンジで……



新たなストーリーが進展

⬅片方の行動がきっかけになり、シナリオが進展していく。これがマルチサイトのだいご味なのだ。

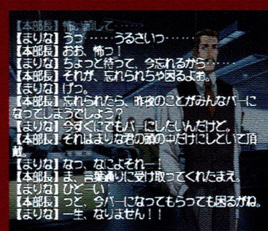
ボタン1個で簡単操作

ゲーム中はふたりの人物のあいだを頻繁に行き来することになるが、Bボタンと方向ボタンの組み合わせでセーブやロード、サイトチェンジが簡単に行える。非常に快適にプレイできるぞ。



テキスト履歴を活用せよ

ストーリー把握に行き詰まったら、Yボタンでテキストを一括して読みなおそう。これが意外と役に立つのだ。



➡何気ない人物のセリフの中に、事件の謎を解くカギがあるかもしれない。

事件の始まりは、猟奇殺人と人捜し ゲーム序盤の2日目までをダイジェストで紹介

ゲーム中で進行する時間は7日間。今回は序盤の2日目までをダイジェストで追ってみよう。この日までに事件に関わる重要人物は大方出そろい、いよいよストーリーは大きな山場に入っていくことになる。



➡内臓をすべてえぐり取られた惨殺死体。被害者は、ある遺伝子研究所の所員であると判明する。

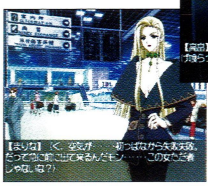
まりなサイト

第1日 EYES 28 may

事件の発端は、とある深夜に起こった惨殺事件。公安六課に所属する法条まりなはその現場検証に立ち合った翌日、ルースという女性の護衛を担当することになる。そして街角で出会った不思議な少女。何気ない出会いがやがて大きな波となって押し寄せてくる。



➡惨殺事件の捜査会議に、お菓子片手にイヤイヤ出席するまりな。



⬅アメリカの外交官として来日したルース。その本当の目的は？

謎の美少女



➡セントラル・アベニューで出会う不思議な少女、トア。浮世離れした雰囲気に気圧されるまりな。

第2日 KIDNEY 29 may

製薬会社ガイギー社の開発責任者、シャサと面会。娘のトアが行方不明になっており、捜索願いを出しているという。まりなは昨日の少女がトアだと気づき、捜索を開始。男に襲われかけている彼女を発見し、無事保護した。事件は解決したかに見えたが……。



⬅ルースのお供でガイギー社を訪問。ちなみに小次郎サイトである条件を満たしておかないと、トアを見つけるイベントへ進むことができない。



トア・ノバルティス

シャサの娘で、どこか浮世離れした性格をしている。死別した双子の姉がいたらしい。



⬆いかにもソッチ系の男に迫られているトア。



⬅男をブチのめし、すんでのところで無事救出に成功。

小次郎サイト

第1日 EYES 28 may

桂木探偵事務所の探偵天城小次郎は、ひょんなことから家出少年、榊原真の捜索を請け負う。そこで真の父親である仁科秀人と、真の親友だという坂本邦彦に接触する。その結果、何か隠しているらしい邦彦を、以後マークすることに。続いて情報屋から仁科についての情報を入手。仁科がガイギー社や暴力団仁科組と関わりがあることをつかむのだった。



⬅ライターの柴田茜から、家出少年の捜索依頼を紹介される。



➡仁科は誘拐の可能性は絶対にないと断言するが……。



⬅仁科のバックにはフィルブライト財閥や、仁科組がいると説明する情報屋のグレン。



➡探偵事務所所長の桂木源三郎から、近日中に帰国するという手紙を受け取る小次郎。源三郎の行動に疑問を抱く小次郎だが……。



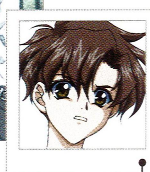
⬅源三郎の娘の弥生と小次郎は恋人どうし。仕事ではよき相棒のふたりだが、源三郎のことで口論に。

第2日 KIDNEY 29 may

再び仁科に話を聞きに行くが、些細なことから口論になって街中へ。そこで不思議な少女（トア）と女性（ルース）を目撃する。また、仁科組の事務所に入る真を発見するが、手が出せずに退却するハメに。その後海外から帰国した所長の桂木源三郎と合流し、捜査を再開。邦彦と真を発見するが、謎の男たちに突然襲われることに……。



⬆仁科と面会。昨日と違い非常に苛立っている様子。



榊原　真

一見気弱な印象を受けるが、芯は強い少年。父親と姓が違うのは、母方の姓を名乗っているため。







⬆➡トアとルースに出会う。もちろんこのとき小次郎は、彼女らのことを何も知らない。

突然の襲撃！



⬅真を保護しようとした矢先に、謎の男たちに襲撃される。はたして事件の黒幕は？

to be Continued......

DC版『ファイティングバイパーズ2』は隠し要素が満載だぞ！



あのB.M.が使用可能に!?

⬆「このキャラは誰？」って感じだが、じつはアーマーを脱いだB.M.。どうしてこんなグラフィックが見られるのかというと……。



➡ボスキャラであるB.M.が使用可能に！　キャラクターのでかさは見てのとおり。軽くエミの2倍はあるね。攻撃連繋もキツイ！

FIGHTING VIPERS 2

いよいよ発売が間近に迫った『ファイティングバイパーズ2』だが、今回はアーケード共通の隠し要素プラスドリームキャスト版ならではの追加要素を大紹介だ！

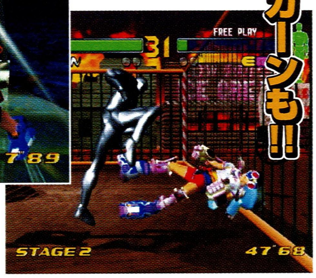
発売日	2001年1月18日発売予定	通信機能	対応（ホームページ）
ジャンル	格闘アクション	対応周辺機器	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス
価格	5800円		
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1～2人		
ビジュアルメモリ	11ブロック使用		
発売元	セガ		
開発元	CRI（旧第二AM研究開発部）		

100パーセント 12月22日現在 開発状況

http://www.sega-rd2.com



⬅太陽仮面でおなじみ（？）のデルソルはプロレス技が得意。みずから背面を相手に向ける攻撃が特徴的なキャラクターだ。



➡『VF』シリーズのデュラルを思い出させる銀色カラー。写真はコンボエルボーニー？　修羅覇王靠華山も出せるぞ！

ドリームキャスト版『ファイティングバイパーズ2』に隠しキャラクターがいることが発覚したぞ。アーケード版でもデルソルとカーンが使えたってことは知ってるかな？　どちらも稼働時間が出現条件になっていたからもしかしたら見たことない人も多いかも？　デルソルは太陽の仮面をかぶり、プロレス技を使いこなすバイパー。カーンは見た目の印象どおり、『バーチャファイター』（以下『VF』）シリーズのデュラルよろしく、『VF』キャラクターの技を使いこなす隠しキャラだ。覚えているかな？

隠しキャラクターはそれだけじゃないぞ。ボスキャラクターであるB.M.（ビッグマーラー）も使用可能なのだ。コイツに関して言えばほとんどの人がプレイしたことないだろうから、まさにDC版ならではの特典といえる。

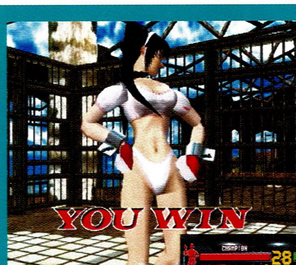
この3人、もちろん最初から使えるわけではないが、ここまで待ってた『バイパーズ』フリークなら簡単に出せちゃうのかな!?

隠しキャラクターのほかにもさまざまな遊び要素が！ ハニー特集でおとどけ!!

キャラ以外にも隠し要素は満載。でも、なぜか（？）ハニー関連が多いのは需要と供給のバランスからですか？　2研さん。



⬅新コスチュームはピンクのメイド服。気分一心な感じだ。2Pカラーはピンクとかわいいぞ。



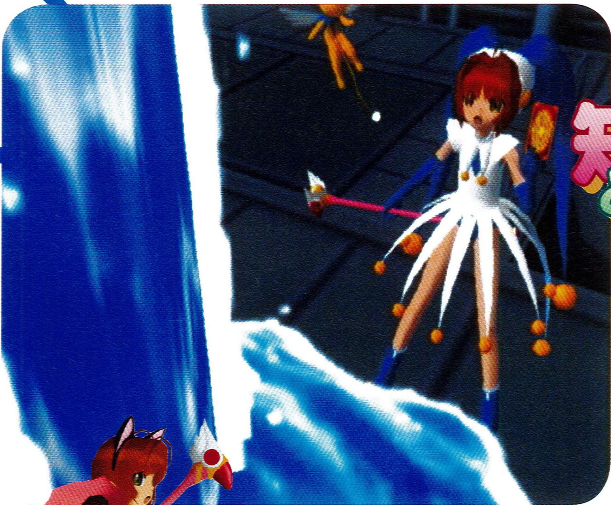




⬆➡脱いでもスゴイということがこれでおわかりいただけたでしょうか？　かなりH！



ハニーのスカートが！驚異現象ここにあり！



カードキャプターさくら CARDCAPTOR SAKURA
知世のビデオ大作戦（ともよのだいさくせん）

同名の人気アニメを題材にしたバーチャルビデオ撮影ゲーム『カードキャプターさくら』。ファンなら見逃せないオマケ要素も満載の作りになっているぞ。

発売日	12月28日発売予定
ジャンル	その他
価格	5800円(LIMITED BOX 8800円)
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	2ブロック使用
発売元	セガ
開発元	セガ・ロッソ
通信機能	対応（データ交換）
対応周辺機器	VGAボックス

100パーセント 12月22日現在 開発状況

http://ccs-tomo.dricas.ne.jp/



さくらちゃんの衣装と知世ちゃんの声に萌え萌えだ～

知世ちゃんとなってさくらちゃんの勇姿を撮影するこのゲーム。ストーリーはテレビ版がもとになっているが、注目点はやはりさくらちゃんの衣装だ。テレビ同様の個性的な姿が3Dで再現されて、ステージ内を動き回るぞ。もちろん、ステージ中やムービー画面ではテレビと同じ声優陣が喋りまくるうえ、オプション画面では知世ちゃんが音声で案内してくれちゃうのだ。



➡オプションの項目などもすべて知世ちゃんが声で案内してくれる。ファンなら聞き逃せない。

ステージ2 さくらのドキドキ初デート

社会科見学に水族館に行ったさくらちゃんと知世ちゃんは、そこでペンギンが溺れるという事件に遭遇。ケロちゃんが言うには、クロウカードのウォーティの仕業らしい。さくらちゃんは深夜再び水族館に忍び込んで、ウォーティを封じる秘策に挑戦するのだ。ピエロのような衣装がカワイイステージだ。



⬅追いかけてくるウォーティを誘導して、ある場所に閉じ込めることができるかな？

ステージ3 さくらのライバル、登場!!

香港からリ・シャオラン君が転校してきた。驚いたことに、彼もクロウカードのことを知っていて、自分がカードを集めると言う。そんな中、突然雲行きが怪しくなって雷が鳴り始める。でもこの雷、ちょっと様子が変だけど……。ネコ耳の衣装がキュートなステージ。



⬆➡激しく動き回るさくらちゃんを撮影するのはたいへんだ。

VMミニゲームもあるよ

ステージ中で上手く撮影できれば、ご褒美としていろいろなアイテムを入手できるのだ。その中にはVM用のミニゲームなどもあるぞ。VMで楽しめるのは、ふたつのアクションゲームと、4種類のキャラクター時計だ。

とばせケロちゃん　**おやつハンターケロちゃん**



キャラクター時計



主題歌はテレビ版と同じ『Catch You Catch Me』

オープニング曲は、テレビ版の第1話～第35話と同じ『Catch You Catch Me』。アニメーションはテレビ版の映像をもとに編集したオリジナルだ。曲を聴いてからプレイすれば『カードキャプター』の世界にいっそう入り込めること間違いなしだ。



エディットファイターモードの詳細発覚!!



ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP™

アルティメット ファイティング チャンピオンシップ

発売日	2001年1月25日発売予定
ジャンル	アクション
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1～2人
ビジュアルメモリ	4ブロック使用
発売元	カプコン
開発元	クレイブ・エンターテイメント
通信機能	未対応
対応周辺機器	ぶるぶるぱっく

パーセント ? 12月22日現在 開発状況

http://www.capcom.co.jp/

人気の異種格闘技戦をゲーム化した、『ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP』（以下『UFC』）の究極の楽しみかた、オリジナル選手の作成に迫る！

最強の戦士はみずからが創り出す 好みのファイトスタイルで選手を作成!!

打撃から投げ技、絞め技まで、なんでもこいの異種格闘技大会、"UFC"をリアルに再現した本作。全22名もの実在選手を操り、UFC大会のチャンピオンを目指すUFCモードや、対人戦が楽しめるバーサスモードなど、全6モードが用意されている。その中から今回は、自分好みのオリジナルUFC選手を創り、鍛え上げていくエディットファイターモードに注目。まずはオリジナルの育成キャラを作成するまでの工程を紹介する。



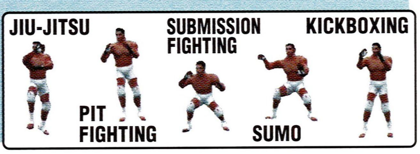
➡自分が育てたUFC戦士が大舞台に立つ。エディット選手育成のだいご味。

1 "DISCIPLINE"の選択

柔術、ピットファイティング、サブミッション、相撲、キックボクシング。まずはこの中からひとつ、ベースとなる格闘スタイルを決めよう。それぞれ能力値が異なるほか、打撃が得意、関節技が得意などの特性も違う。ここは好みで選ぶべし。



⬅これは柔術ベースの選手。背負い投げが炸裂！



2 "TYPE"の選択

育成キャラの外見を5タイプから選択。初めに選んだ格闘スタイルとは関係ない外見を選ぶことができるので、柔道着を着た相撲レスラーや、関節技重視のピットファイターといったキャラも作れる。



3 "COLOR"の選択

身につけた衣装の色柄を選ぼう。各タイプに4種類ずつ、計20種類が用意されているぞ。

4 "VOICE"の選択

技を食らったときなどに発する音声を、野太い声や若い声など5種類から選ぶのだ。

TOPIC 『UFC』のルールをお勉強

1ラウンド5分の3ラウンド制が基本。そのあいだに打撃や投げ技、もしくは絞め技で相手をたたきのめす。パンチやキックで直接的なダメージを与える打撃では"ノックアウト"を狙える。絞め技はその名のとおり絞めで関節を狙いに行く攻撃法で、決まればたとえ体力が余っていようと"タップアウト"となり、勝敗が決する。



絞め技

⬅マウントを奪ってからの選択肢は多彩。絞め技が決まると……。

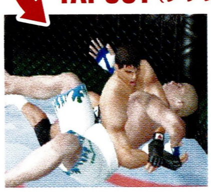


打撃技

➡とにかく押せ押せで打撃を連発。徐々にダメージを与えて……。

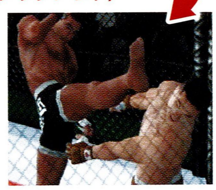
これで勝ち!!

TAPOUT（タップアウト）



⬅簡単に言うとギブアップ状態。体力が残っていても負け確定だ。

K.O.（ノックアウト）



➡体力をすべて奪い去れば相手はダウン。もはや立ち上がれない。

最強となるためには練習あるのみ スパーリングをこなしてスキルアップ!!

キャラクターを作成し終えたら、いよいよ育成開始。基本的にはスパーリングで練習相手に勝利し、得たポイントを各能力値に振り分けていくという流れだ。ではまずメニュー画面と、各メニューの内容を紹介していこう。

A SPARRING

レベル2から31までの計30人から練習相手を選び、試合形式の練習（スパーリング）を行える。勝てばスキルポイントをゲット。自キャラのレベルよりも高ければ高い練習相手を倒すほど、より多くのポイントが得られるしくみだ。



⬅レベル31の練習相手はなんとレフェリー!?



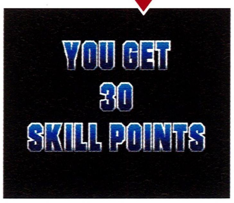
⬆練習相手独自の技も用意されている。なんとフランケンシュタイナーだ！



⬅練習相手を選択する。飛び級も狙えるぞ。



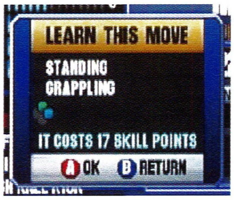
➡全3ラウンド。早く倒せば入手ポイントも多い。



⬅勝ってポイントを入手。負ければ当然0ポイント。

B SKILL UP

スパーリングで得たポイントで、能力値（スキル）アップと新技の習得を行う。スキルアップに必要なポイントと新技の種類は、格闘スタイルごとに異なっている。どのスキルを重点的に鍛えるかで、キャラに個性が生まれるわけだ。



⬅習得するために必要なポイントは技ごとに違う。

JIU-JITSU 習得可能技

SELF TAKEDOWN
SEOI NAGE
DASH KNEE KICK
VICTOR CROSSARM
SWEEP
TRIANGLE HOLD

拳法と相撲を組み合わせた日本古来の武道、柔術。投げ、打撃、絞め技すべてがそろっている。

PIT FIGHTING 習得可能技

肘や膝を使う喧嘩ファイト的な打撃技ばかりのピットファイティング。絞め技はひとつもない。

KNUCKLE BOMB
COMBO LEFT HOOK
GRAPPLING KNEE
DOUBLEHOOK KNEE
BREAK ELBOW
COMBO HEEL DROP

SUBMISSION FIGHTING 習得可能技

FLYING ARM HOLD
SHOULDER LOCK
B MOUNT SWEEP
FULLNERSON HOLD
GUARD SWEEP
3 HOOK COMBO

サブミッションでは絞め技を含む、どんな状態からでもタップアウトを狙える関節技が多数。

SUMO 習得可能技

"KETAGURI"と"SIKO BOMB"そして"TSUKI OSHI"などの力技が目立つ相撲スタイルの技。

NEKO DAMASHI
SIKO BOMB
KETAGURI
JUMP NODOWA
TSUKI OSHI
BURST HARITE

KICK BOXING 習得可能技

LEG SCISSORS
CROSSLEG HOLD
GUARD BREAK
COMBO TOE SPEAR
SPIN KICK
ILLUSION KICK

キックボクシングスタイルでは、軽快なフットワークからくり出される、キック系の足技が多い。



SKILLSの説明

LIFE
受けたダメージの回復速度に関係。高いほど回復が速い。

STAMINA
ダメージの減り具合に関係。数値が高いほど減りにくい。

PUNCH SKILL
パンチの威力に関係。高い数値ほど相手のダメージは大。

KICK SKILL
キックの威力に関係。高いほど相手のダメージは大きい。

C SETTING

名前から年齢、身長、体重などエディット選手のプロフィールを確認することができる。また、名前とニックネーム、国籍と簡単な選手紹介を変更することができるので、ゲーム中には登場しない実在選手を模したキャラを創ることだってできるぞ。



⬆ニックネームは28種類。英字14文字以内で自分でもつけられる。

D MOVES

現状で使用可能な技のコマンドリストが見られる。立ち、マウントポジションなど状態ごとに区分し、ボタンの位置と色を対応させた、とても見やすいリストになっているぞ。当然ながら新技を会得した場合は、その新技のコマンドも追加される。



⬆新技のコマンドには"NEW"の文字が。技名は残念ながら未表示。

たとえばこんなファイターが!!

例① KICKBOXING + SUMO Type + COLOR 3

格闘スタイルはキックボクシング、外見は相撲タイプ。南国出身の設定で色は黒に。軽快なイリュージョンキックで相手を翻ろうする、マワシをつけたキックボクサーだ。



例② SUMO + Wrestling Type + COLOR 4

相撲スタイルにレスリングタイプの組み合わせ。掴みかかってくる敵選手の眼前でいきなりのネコダマシ！ 当然相手はビックリ。妙にこすいレスラーが完成した(笑)。



記事担当からの声 サンプルロムをプレイして大ハマリ。格闘アクションというと操作が難しくなりがちですが、本作はほんとに操作がカンタン。なのに奥が深い攻防が楽しめます。今回はエディットモードを重点的に紹介しましたが、次回はいよいよシステムなどを細かく紹介できる予定。ご期待あれ！ （おほむら）

ひとりでもふたりでも4プレイヤーモードで遊べる!?

GIGAWING2



いよいよ発売間近となった『ギガウイング2』、今回は序盤ステージとそのボスをちょっと詳しく紹介していこう！

発売日	2001年1月18日発売予定
ジャンル	シューティング
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1～4人
ビジュアルメモリ	19ブロック使用
発売元	カプコン
開発元	タクミコーポレーション
通信機能	対応（ホームページ、ハイスコアランキングなど）
対応周辺機器	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

100パーセント 12月22日現在 開発状況

http://www.capcom.co.jp

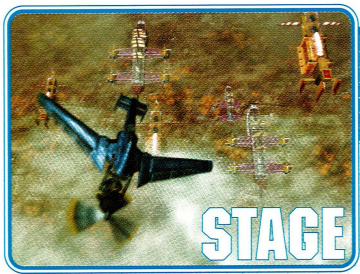
前半ステージの道中とボスの攻撃をたっぷり見せちゃう！

前作のドリームキャスト版から約1年、満を持して続編の『ギガウイング2』が登場となるわけだが、ただの続編という以上に大幅なパワーアップをしているのが特徴だ。そのいくつかを紹介していくと、たとえばその遊びかた。ノーマルモードがもっともスタンダードなプレイモードだけど、これをふたり同時でプレイすると、ひとつのスコアをふたりで稼いでいくことになるのだ。億、兆はもちろん、京、垓なんていうスコアをあっという間に出せるかもしれないぞ？

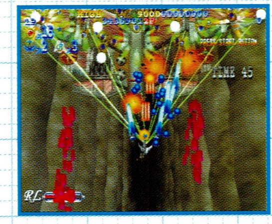
さらにはドリームキャスト（アーケード版はNAOMI基板）の性能をフルに活かしたCG処理がじつにキレイなのも今作の特徴だ。今回はそんな美しいシーンが盛りだくさんの序盤ステージをバッチリと紹介していこう！



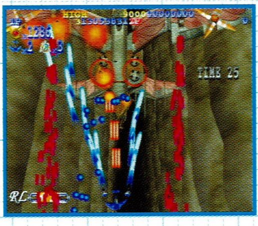
⬆倍率アイテムを一定数画面に出現させると、ボルカノン現象となってさらにいっぱい出てくる！



上空を高く飛びながら戦っていくステージだ。ボス対決シーンでは雷雲の中に突っ込んでいくシーンがいかにも「これから戦うぞ！」っていう雰囲気を盛り上げてくれるよね！



⬆正面から見るとXような形のボス。あちこちに機銃がついている。



⬆リフレクトを出せるタイミングになったらすぐに発動？

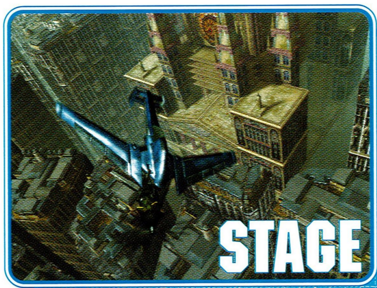


⬆バリア中に当った敵の弾で反撃するリフレクトレーザー。



➡画面に収まりきらない大きさの飛空挺を追い越しながら戦う！





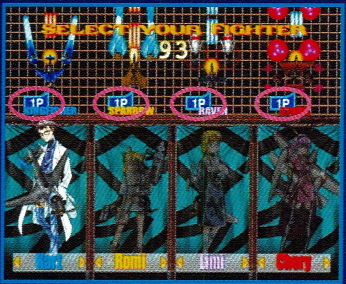


➡高速道路のような場所からこのステージはスタートしていく。

ひとりで4機同時操作可能!?

このゲームは最大4人まで同時プレイできるモードや、ふたりでひとつのスコアのモードがあったりと、ホントにいろんな多人数プレイが可能となっているよね。そして、今回さらに明らかになったのが、"ひとりで4人プレイモード"だ。え？ ひとりでコントローラー4つ同時に操作する？ いやいや、そんな原始的な方法じゃないぞ！ 某アニメの火の鳥じゃないが、4機がひとつにまとまって、これを1機として操作するのだ！ 火力も4倍となり、これまで突破できなかったところもスイスイ行けちゃうかも？ 当たり判定も4倍だからそうもいかないとは思うけど、とにかく楽しそうなモードだよね！ ただし、これは最初から遊べるモードじゃないらしいぞ？

これがその証拠写真だ！



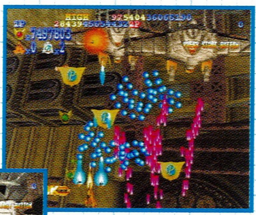
⬆一見4人同時プレイ画面だけど、よく見ると全部"1P"と書いてあるのがわかるよね？


⬅ふたりでボムを使えば一気に切り抜けられる？


⬅ふたりで2機ずつ操作することも可能！


⬅こんなんでリフレクトしたらそりゃ強力だ！

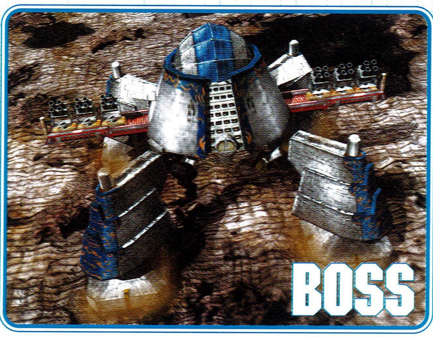

⬅よく見ると自機が4つで一塊になってる！


➡弾が大量に出てくる場所は、逆にいえばリフレクト発動のチャンス！


⬅扇状に細かい弾を出してくるボス。隙間をすり抜けられるけど……。


➡一瞬の静寂からいきなりボォーっと火炎放射！ 気が抜けないよ！

高層ビル街から線路を走る列車の上、そして郊外へと抜けていくステージだ。ボスは全身が砲台になっているようなゴツいヤツ。こんなにでかいのにジャンプしたりするんだから！





工場と思われる場所に突っ込んでいき、そのまま深く奥のほうまで進み、最後は海の中に入ってボス戦となる。第2形態時の攻撃がとにかく半端じゃない！ 弾の隙間が見えない!?

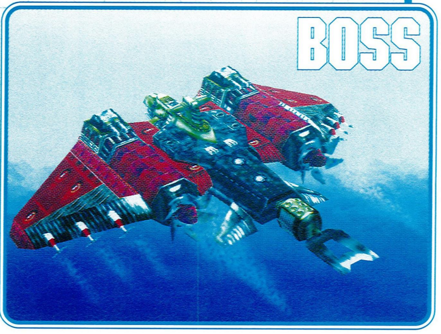

➡地上の戦車から、空の敵機から両方いっぺんに攻撃される！ そろそろリフレクトいっとく？


⬅背景の奥まで細かくスクロールしているのに注目したい。でもやられないように注意してね。


⬆渦巻き状に画面いっぱいに弾を出してくる。ポイントさえ覚えればリフレクトの餌食に！


⬅ボスの第一形態。水の中に潜るときのエフェクトがかっこいい！


⬅第2形態になるとさらに波状攻撃！ 時間も残されていない!?



第3巻には長編シナリオを収録!!

長編＋短編の2本立てで構成 もちろんボリュームはいままでどおり

これまで短編シナリオ3本ずつで構成されていた本作。2001年2月に発売される第3巻では、短編1本と併せて長編シナリオが収録されることが判明。本作最初の長編シナリオとなるのは第7話"水没の都へ"。続く短編の第8話はパメラが主人公の"思い出すパメラ"。第1巻、第2巻の各シナリオは、どれもショートシナリオ風の内容だっただけに、どんな展開になるのか気になるところだ。



➡21世紀最初に登場する『エルドラドゲート』は、これまでとちょっと違う構成。期待して待て！

Message from Staff



カプコン　第三開発室
『エルドラドゲート』
プロデューサー
竹下　博信

同じシステムで新たな遊びを提供するのが毎回頭の痛いところです。その点、第3巻はいつもより長めのシナリオでお贈りするところがうおおぉ、って感じなんです。まだ未経験の方はいまのうちに追いついてシナリオでうおおぉ、って言えるようにしましょう(笑)。



➡各主人公はキャラが持つ特殊能力もまだまだ増えるらしいぞ。

第7話　水没の都へ



➡ゴメスとエリシンが別々のパーティーに分かれて行動するイベントも用意されているとのことだ。

ある日、カナンが運命の大地から姿を消してしまう。その行方を調べてみると、ヴァニス地方のとある洞窟にいることを知る。あわてて洞窟に向かうゴメス、エリシン、ラディア、アインたち。しかし、カナンのいる場所は不思議な力で包まれ近づくことができない……。新たな土地ヴァニス地方を舞台に、これまでの主人公がカナンのために奔走するシナリオ。パーティープレイで冒険を進めるのだ。

第2巻が発売したばかりだというのに、もう第3巻の情報がお目見え。今回は収録されるシナリオの詳細と主人公をお届けする！



エルドラドゲート ELDORADO GATE 第3巻

第1巻・第2巻の主人公キャラによるパーティープレイ！

発売日	2001年2月2日発売予定(偶数月の月と同日に発売)
ジャンル	RPG
価格	2800円
ドリームポイント	120ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	16ブロック使用
発売元	カプコン
開発元	カプコン
通信機能	対応(ホームページ、BBS、ダウンロード)
対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス

100パーセント 12月22日現在 開発状況

http://www4.capcom.co.jp/eldorado/

第8話 思い出すパメラ

ある晩、ふたりの美女と1匹の犬が黒ずくめの男たちに追い詰められていた。女性のひとりは斬りつけられ崖に落ち、ひとりは犬に小箱を託し敵の攻撃を受け……。崖に落ちた女性こそ主人公のパメラ。しかし、彼女はそのショックでの記憶を失ってしまうのだった。

記憶を失った主人公





↑→↓記憶の手がかりとなるのは、トーマスという名の犬に託された小箱のみ。





↑1匹の犬を捜すためにヴァニス地方を奔走するのは泥棒娘のラディア。道中ほかの仲間も登場し、パーティープレイで冒険を進めることになる。

見どころ check from Staff

第7話はこれまで登場した主人公キャラクターたちが一堂に会して事件解決に挑む、というシナリオです。ゴメスとエリシン、それぞれの人物像の違いがさらによくわかると思いますので、ふたりのファンの方は……、いやそうでなくても期待してて下さい！　また、第8話では背景の演出で新しい試みに挑戦しています。こちらもお楽しみに！



←登場時に記憶喪失という主人公、パメラの運命やいかに!?





↑武道家の家に生まれ、己を鍛えることしか興味のないカタブツの美人剣士、という設定を吹き飛ばすような登場のしかたをする主人公、パメラ。

第3巻に登場するモンスターイラストをちょこっと紹介

当然ながら第3巻にも天野氏デザインのモンスターが登場する。まだまだ出てくる天野氏直筆モンスターの一部をお届け。今回も個性的なモンスターが目白押しだ！



←モンスターだけでなくキャラのウインドーにも注目。まごうことなきパーティー戦闘だ。

不知火



ゴルゴン



ディゾルヴ



ニードルキャット





連載 #06

エルドラドゲート通信

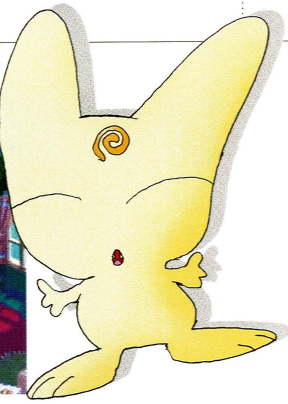
ELDORADO GATE TSUSHIN





『エルドラドゲート』の世界を楽しく歩くためのナビゲーター





みなさんお待ちかね、第2巻のデータをお伝え。第3巻は第1巻の主人公たちによるパーティープレイになるようなので、いまから準備しておきましょう！

発売日	第1巻 発売中 第2巻 発売中 第3巻 2001年2月2日発売予定 第4巻 2001年4月4日発売予定 第5巻 2001年6月6日発売予定 第6巻 2001年8月8日発売予定 第7巻 2001年10月10日発売予定
ジャンル	RPG
価格	各2800円
ドリームポイント	120ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	16ブロック使用
発売元	カプコン
開発元	カプコン
通信機能	対応（ホームページ、BBS、ダウンロード）
対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス

http://www4.capcom.co.jp/eldorado/

第2巻 武器・防具の合成法則からモンスターまでデータ情報一挙公開！

最新の第3巻情報に引き続き、ここでは第2巻のデータ情報をまとめてお届けする。まずはアイテムデータから。武器、鎧、アクセサリーといった装備品を表としてまとめてあるので活用してほしい。武器や鎧の数値は基本データとなっている。同じ名前の装備品でも、合成を行えば毒無効などの特殊な効果を付加することができることをお忘れなく。各種データ表の備考欄にある"必殺率"は"クリティカル攻撃発生率"を省略したものだ。

武器データ

	名前	攻撃力	範囲	値段	属性値	備考
ハンマー	バトルハンマー	20	単	900	–	–
	兵士の戦斧	16	全	1200	–	素早さ低下
	シルバーハンマー	22	単	1000	–	–
弓	光速の弓	15	単	700	–	素早さ上昇
	シルバーボウ	19	単	880	–	–
	ヘビーボウ	21	単	1000	–	–
ナイフ	バトルナイフ	16	単	650	–	–
	スワローダガー	17	単	770	–	素早さ上昇
	レンジャーナイフ	18	単	830	–	–
	シルバーナイフ	20	単	1000	–	–
	流星の短剣	23	単	1250	あり	–
	ゴールドナイフ	24	単	1310	–	–
ソード	さびたつるぎ	1	単	10	–	–
	無銘の刀	3	単	40	–	必殺率上昇
	ブロンズソード	4	単	130	–	–
	ロングソード	6	単	190	–	–
	使い魔の刃	8	単	275	あり	必殺率上昇
	アイアンソード	9	単	330	–	–
	ファイターソード	10	単	380	–	–
	足軽の刀	12	単	450	–	必殺率上昇
	スチールソード	14	単	500	–	–
	ブロードソード	16	単	600	–	–
	バトルソード	17	単	750	–	–
	サムライの刀	19	単	800	–	必殺率上昇
	スラッシュソード	21	単	900	–	–
	シルバーソード	22	単	1100	–	–
	兵士の長剣	25	全	1370	–	–
	バスタードソード	27	単	1450	–	–

目指せ!! コンプリート



←買うもよし、敵を倒して手に入れるもよし。第3巻発売まえに全部そろえられるか!?

防具データ

	名前	HP	防御力	回避力	値段	属性値	備考
重鎧	バトルアーマー	25	12	–	800	–	–
	ハードアーマー	27	13	–	900	–	–
	スケールアーマー	30	14	–	1000	–	–
	小悪魔の鎧	35	15	–	1100	あり	–
	ロングアーマー	41	16	–	1300	–	–
	シルバーアーマー	50	19	–	1600	–	–
スーツ	やぶれたスーツ	-1	1	–	10	–	–
	イージースーツ	14	8	–	460	–	–
	ブロックスーツ	25	13	–	890	–	–
	ガーディアンスーツ	27	14	–	950	–	–
	エクセレントスーツ	30	15	–	1150	–	–
	星々のスーツ	35	16	–	1280	–	–
	ツバメのかたびら	25	18	15	1400	–	–
ローブ	シルクローブ	19	12	–	800	–	–
	エンジェルクロス	27	13	-6	900	–	–
	ベルベットローブ	24	14	–	980	–	–
	スターローブ	28	15	–	1120	–	–
	ツバメの服	25	16	9	1270	–	–
胸当て	ブロンズプレート	0	2	–	40	–	–
	シェルプレート	3	3	–	150	–	–
	グレムリンメイル	5	4	–	230	あり	素早さ低下
	アイアンプレート	9	6	–	320	–	–
	リンクスプレート	16	7	-6	380	–	–
	ヘビープレート	12	8	–	450	–	–
	スチールプレート	5	9	–	510	–	–
	盗賊の胸当て	18	5	60	580	–	–
	バトルプレート	22	11	–	675	–	–
	ハードプレート	24	12	–	840	–	–
	イビルメイル	27	13	–	950	あり	素早さ低下
	バルキープレート	31	14	–	1080	–	–
	ロングプレート	37	15	–	1200	–	–
	シルバープレート	40	17	–	1440	–	–
	パワードプレート	48	19	–	1590	–	–
	ウルフプレート	100	27	-15	2350	–	–

アクセサリーデータ

名前	HP	念	素早さ	回避	値段
銀の羽根	–	–	–	–	300
知恵の冠	–	10	–	–	5000
音速の靴	–	–	7	–	1000
音速の冠	–	–	10	–	2000
必殺の腕輪	–	–	–	–	2000
必殺のベルト	–	–	–	–	10000
ターンマント	–	–	–	18	2000
幸運の腕輪	–	–	–	–	300
麻痺の護符	–	–	–	–	2000
混乱の護符	–	–	–	–	2000
気絶の護符	–	–	–	–	10000
攻撃の護符	–	–	–	–	5000
防御の護符	–	–	–	–	5000
速さの護符	–	–	–	–	5000
タフな首輪	20	–	–	–	2000
獣の腕輪	15	–	–	–	1500
旅人のぼうし	4	–	–	–	400
旅人のこて	8	–	–	–	800
精神の本	–	5	-5	–	300
万象の腕輪	?	?	?	?	?
雪見酒	?	?	?	?	?
クリスマスツリー	?	?	?	?	?
雪だるま	?	?	?	?	?
スケート靴	?	?	?	?	?
マフラー	?	?	?	?	?
毛糸のぼうし	?	?	?	?	?
うさぎの耳あて	?	?	?	?	?
21CENTURY	?	?	?	?	?
ダイダイ虹のカード	1	–	–	–	1
過去のカード	1	–	–	–	1
現在のカード	1	–	–	–	1
未来のカード	1	–	–	–	1
時空のカード	10	–	2	–	1
フライデーカード	–	1	–	–	1
サタデーカード	–	1	–	–	1
七曜のカード	7	7	7	–	1
ポーンカード	–	–	1	–	1
ルークカード	–	–	1	–	1
ナイトカード	–	–	1	–	1
ビショップカード	–	–	1	–	1
エンペラー	–	–	–	–	100
ハイエロファント	–	–	–	–	100
ラヴァーズ	–	–	–	–	100

※アイテムの値段はゲーム中のお店で売っている場合のもの。また、アクセサリーにはダウンロード屋でしか手に入らないものも含まれています。

第2巻の合成データ

ここでは武具の合成表をお伝え。下の合成表は、合成したときに別の装備品に変化する組み合わせのみを掲載している。この式以外の組み合わせで装備品の合成を行った場合、合成のもととなったふたつの装備品のうち、どちらかの装備品になる。ちなみに、白ワクで表記している装備品は、第1巻に登場するものを示している。

武器合成データ

●ハンマー系

バトルハンマー	+	灰色犬のかなづち	=	兵士の戦斧

●弓系

光速の弓	+	バトルボウ	=	シルバーボウ
光速の弓	+	シルバーボウ	=	ヘビーボウ
シルバーボウ	+	ヘビーボウ	=	?

●ナイフ系

バトルナイフ	+	スネルナイフ	=	レンジャーナイフ
スワローダガー	+	ピジョンダガー	=	?
スワローダガー	+	レンジャーナイフ	=	流星の短剣
レンジャーナイフ	+	シルバーナイフ	=	ゴールドナイフ
シルバーナイフ	+	流星の短剣	=	ゴールドナイフ
シルバーナイフ	+	ゴールドナイフ	=	?
流星の短剣	+	星くずの短剣	=	?

●ソード系

さびたつるぎ	+	さびたつるぎ	=	無銘の刀
さびたつるぎ	+	ブロンズソード	=	ロングソード
無銘の刀	+	無銘の刀	=	足軽の刀
無銘の刀	+	足軽の刀	=	サムライの刀
ブロンズソード	+	ロングソード	=	使い魔の刃
ブロンズソード	+	使い魔の刃	=	アイアンソード
ロングソード	+	ロングソード	=	?
ロングソード	+	使い魔の刃	=	ファイターソード
使い魔の刃	+	アイアンソード	=	ファイターソード
アイアンソード	+	ファイターソード	=	スチールソード
ファイターソード	+	スチールソード	=	ブロードソード
足軽の刀	+	足軽の刀	=	無銘の刀
スチールソード	+	ブロードソード	=	バトルソード
ブロードソード	+	バトルソード	=	サムライの刀
サムライの刀	+	サムライの刀	=	?
サムライの刀	+	スラッシュソード	=	シルバーソード
スラッシュソード	+	シルバーソード	=	バスタードソード
シルバーソード	+	バスタードソード	=	?
兵士の長剣	+	兵士の長剣	=	?

防具合成データ

●重鎧系

バトルアーマー	+	使い魔の鎧	=	ヘビーアーマー
バトルアーマー	+	スチールアーマー	=	使い魔の鎧
バトルアーマー	+	ジャッカルアーマー	=	ハードアーマー
バトルアーマー	+	ハードアーマー	=	スケールアーマー
ハードアーマー	+	使い魔の鎧	=	スチールアーマー
ハードアーマー	+	スチールアーマー	=	バトルアーマー
スケールアーマー	+	小悪魔の鎧	=	ロングアーマー
小悪魔の鎧	+	ロングアーマー	=	シルバーアーマー

●スーツ系

やぶれたスーツ	+	イージースーツ	=	レザースーツ
イージースーツ	+	ヘビースーツ	=	やぶれたスーツ
イージースーツ	+	レザースーツ	=	ハイレザースーツ
ブロックスーツ	+	ハイレザースーツ	=	ガーディアンスーツ
ブロックスーツ	+	ガーディアンスーツ	=	エクセレントスーツ
ガーディアンスーツ	+	エクセレントスーツ	=	星々のスーツ
エクセレントスーツ	+	星々のスーツ	=	ツバメのかたびら
星々のスーツ	+	ツバメのかたびら	=	?
ツバメのかたびら	+	ヤマバトのかたびら	=	?

●ローブ系

シルクローブ	+	リネンローブ	=	エンジェルクロス
シルクローブ	+	エンジェルクロス	=	ベルベットローブ
エンジェルクロス	+	ベルベットローブ	=	スターローブ
ベルベットローブ	+	スターローブ	=	ツバメの服
スターローブ	+	ツバメの服	=	?

●胸当て系

ブロンズプレート	+	シェルプレート	=	グレムリンメイル
シェルプレート	+	シェルプレート	=	盗賊の胸当て
シェルプレート	+	グレムリンメイル	=	アイアンプレート
シェルプレート	+	アイアンプレート	=	リンクスプレート
シェルプレート	+	盗賊の胸当て	=	パワードプレート
グレムリンメイル	+	アイアンプレート	=	ヘビープレート
アイアンプレート	+	ヘビープレート	=	スチールプレート
アイアンプレート	+	スチールプレート	=	盗賊の胸当て
リンクスプレート	+	リンクスプレート	=	?
ヘビープレート	+	スチールプレート	=	バトルプレート
スチールプレート	+	バトルプレート	=	ハードプレート
バトルプレート	+	ハードプレート	=	イビルメイル
ハードプレート	+	イビルメイル	=	バルキープレート
イビルメイル	+	バルキープレート	=	ロングプレート
バルキープレート	+	ロングプレート	=	シルバープレート
ウルフプレート	+	第2巻登場の全胸当て	=	?

モンスターデータ

表中のモンスターのうち、宝石カラスのみ倒したときに50ゼニーが手に入る。表中項目の"アイテム1"は倒したときによく落とすアイテム、"アイテム2"はたまに落とすアイテムを意味する。

名前	属性	HP	攻撃力	防御力	速さ	アイテム1	アイテム2	(念)
シャドーパンサー	樹	23	19	5	20	リーフ2	旅人のパッド	–
ワイドウィング	火	32	27	13	32	ヒートン2	Wヒート2	50
グラスドラン	樹	170	55	27	12	Wリーフ10	タフな首輪	150
ジャンクスパイド	光	35	21	14	16	ライト2	ライト2	25
死をよぶ翼	水	45	44	28	25	Wアイスン2	銀の羽根	75
ワーウルフ	樹	32	15	2	42	Wリーフ2	ブロンズナイフ	15
ミミック	光	40	31	20	25	–	知恵の冠	150
ドロンゴ	光	17	16	7	25	ライト1	ライト2	–
プチバク	火	29	24	9	20	旅人のぼうし	旅人のこて	–
バクバク	水	150	42	20	20	アイス15	ハードプレート	100
クィーンバクバク	火	700	80	20	16	毒の護符	兵士の長剣	75
山賊	火	22	20	10	28	Wヒート1	精神の本	10
ガーディアン	光	220	27	9	19	Wライト20	万象の指輪	75
ブラックトゥース	水	400	40	12	25	アイス速5	アイス回5	100
ホワイトテール	光	550	31	16	29	リカバ10	音速の冠	50
ゴールドクロウ	火	500	50	25	20	ヒート防5	シルバーハンマー	100
アームズ	光	700	55	15	36	Wライトン15	星々のスーツ	130
ハンター	火	19	24	10	18	ヒート2	ガラクタ	–
鉄魔人	光	30	32	13	18	リカバ2	無銘の刀	–
お化けカボチャ	光	30	26	13	35	リカバ1	リカバ1	75
サーベルクロー	水	35	35	10	19	アイス3	ブロードソード	–
しびれバチ	樹	21	20	10	17	リーフ1	リーフ1	–
ブーバ	火	300	52	26	15	盗賊の胸当て	スラッシュソード	80
親玉ハンター	火	70	32	18	18	Wヒート5	音速の靴	125
キューボ	樹	11	13	5	15	リーフ2	–	–
大ムカデ	水	25	15	2	15	アイス2	ガラクタ	–
ラフレマース	樹	33	30	15	18	リーフ3	知恵の輪	25
ブラックアーマー	火	50	24	18	10	ヒート2	シンプルスーツ	–
人食いワニ	樹	24	26	21	17	リーフ2	旅人のハチマキ	35
クリムゾンレッド	火	27	21	13	17	ヒート2	旅人の手袋	40
ランドウォーカー	火	16	19	8	23	ヒート2	アイアンナイフ	–
宝石カラス	火	10	10	1	247	ヒート5	知恵の靴	–
チェッカー	光	23	24	19	28	ライト2	ライト3	–
グリーンジェル	樹	8	10	5	12	リーフ1	リーフ1	5
毒ムカデ	樹	25	16	6	15	リーフ2	知恵の輪	–

記事担当からの声 ここでちょっと補足。防具表にあるローブは、第2巻では合成でのみ作成が可能。もとになるのは第1巻登場の"スズメの服"。これをふたつ合成すると"シルクローブ"になり、その"シルクローブ"からほかのローブが合成で作れるようになる（合成表参照）。第2巻では合成屋のレベルが上がるので合成が可能になるのだ。　（アホなヒゲ太）



序盤ミッションを最速クリアー！

キャンセル技で敵に隙を見せるな!!

前半ランダム4ミッションを完全攻略！ 基本をキッチリおさえればノーミスクリアーも夢じゃない！ 家で練習してゲームセンターでデビューしよう！

発売日	発売中
ジャンル	シューティング
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1～2人
ビジュアルメモリ	8ブロック使用
発売元	カプコン
開発元	カプコン、彩京
通信機能	対応（ホームページなど）
対応周辺機器	アーケードスティック、VGAボックス

http://www.capcom.co.jp/
http://www.psikyo.co.jp/

ガンスパイク GUNSPIKE

ゲームシステムをキチンと理解すれば確実に上達するぞ！

ふつうのシューティングと違い、進行方向へ弾を撃ち、近接攻撃があるのが『ガンスパイク』の特徴だ。最初は思うように敵を狙って撃てないかもしれないが、操作に慣れれば簡単に撃破していくことができる。

まず覚えてほしいのがマーク。このボタンを押しっぱなしにすることにより、敵を固定して狙いをつけることができる。また、敵の攻撃の切れ目や、背後に回ったときはアタック（近接攻撃）のチャンスだ。『ガンスパイク』独特のシステムを活用して、そのおもしろさを感じとろう。

敵へのマークがバトルの基本

マークとショットを同時押しして、敵のほうへ向ければロックしてくれる。ロックしたらそのままふたつのボタンを押し続け、敵のまわりを回るように動いて撃とう。効率よく倒せるぞ。



↑ボタンをふたつ同時押しして、ロックと同時にショットを撃ちこむ。



↑余裕ができたら、そのままの向きからヘビーショットで大ダメージ。

キャンセル技を使いこなせ！

アタックで攻撃した直後に、ヘビーショットやヘビーアタックを出すと、隙をキャンセルして技をつなぐことができる（アーサーのみヘビーアタックからヘビーショットにもつながる）。また、スペシャルアタックならどんな技からもキャンセルできる。キャンセル技で、敵の攻撃の切れ目を狙って大ダメージを奪おう。



➡アタックで攻撃したら、すぐにヘビーショットを。



⬅連続攻撃になって、敵に大ダメージを与えられる。

キャラクタータイプ別 ワンポイント

- **シバ**：スピードが早く、近距離戦が強いバランス型。
- **キャミィ**：ヘビーショットを活用した遠距離戦が得意。
- **シモーヌ**：スピードが早く、アタックが強いバランス型。
- **ナッシュ**：離れて強力なヘビーショットをメインに戦う。
- **アーサー**：遅くて避けづらいが、力まかせに速攻で撃破。
- **バレッタ**：隙のないアタックとヘビーアタックを駆使。
- **ロックマン**：すべてにバランスがとれた万能タイプ。

序盤4ミッションを攻略!

ミッション1～4までは、4つのミッションの順番はランダム。さきの面になるほど敵のランクが上がるので十分に注意しよう。

THE UNHOLY DWELLING
(古い教会)

最初に出現するコウモリをのぞくと、弾を積極的に撃ってくる敵はいない。ブラッドマスク(ゾンビ)、ゾンビ犬ともに、近づくと攻撃してくるので、離れてヘビーショットメインで戦っていくのが安全だ。余裕があれば、ゾンビの背後に回って積極的にアタックで倒すと早い。

中ボスの"ビッグゴリラ・ブラッディ"も打撃の攻撃しかしてこない。ときおり出してくるキラーバグをショットで消しながら、遠距離で戦えばダメージを受けることはないだろう。



←アタックでゾンビを倒すときは側面から近づこう。



←ブラッディには離れてヘビーショットで戦おう。

ボス Bio Monster Giant-BB

まずはゾンビをさきに2体倒そう。体力回復も出るし、補充もされないので楽になる。ボスの攻撃は扇状に出す弾と火炎、腕を振り回す近接攻撃だ。頭の向きをつねに意識して離れ、攻撃をかわそう。体力が少なくなると、火炎連打から近接攻撃がくる。このときに壁際に追いつめられないように注意しよう。



⬆壁際に追い詰められていなければ、突然近接攻撃が来てもだいじょうぶ。

THE OCCUPIED TOWN
(日本の街中)

スカルロイド(剣ロボット)とメカ砲台が出現。非常に数が多く、押し合っているうちに剣で斬られてしまうことがよくある。メカ砲台を壊して逃げ回りながら、間合いが離れたらヘビーショットで迎え撃とう。

中ボスのバギーは突進にぶつかると大ダメージなので要注意。突進後は少しだけ隙があるのでヘビーショットやアタックで攻撃できる。それ以外は離れてショットで撃とう。剣ロボットは無限に補充されるので、つねにバギーとの位置関係に注意。



←剣ロボットと十分距離をとってからヘビーショット。



←突進後はしばらく弾を撃たないのでチャンスだ。

ボス Rick Blue、Ken Brown、Bob Green

ブルーはエネルギー弾を連射、ブラウンは誘導ミサイルで、グリーンは突進して攻撃してくる。スタート直後ブルーに攻撃できるが、深追いは禁物。ブルーの動きにつねに注意して、逆方向に回って追い込まれないようにしよう。ブルーかブラウンを集中攻撃、さきに1体破壊してしまうと一気に楽になる。



⬆3体の位置関係をつねにチェック。できればブルーをさきに倒してしまおう。

THE PERISHED TOWN
(夜の香港の街)

まずショットなどでメカ砲台を破壊してからロボット兵士と戦おう。ロボット兵士はとび蹴りに注意。ヘビーショットで倒すか、回るように動いて背後からアタックで攻撃すると安全だ。中ボスのバルログは、移動の早いキャラならまわりを回るようにして背後から攻撃すれば楽。遅いキャラなら、バルログが離れているときは扇状にとばしてくる爪のあいだに入ろう。近づくまでにヘビーショットで足止めしながらできるだけダメージを与えていくといい。



←動き回りながらヘビーショットを狙うのが安全。



←背後に回り、ダウンさせる攻撃をするのが理想だ。

ボス Big Wheel Dragon

まずスタート直後に一発ヘビーショットを撃ちこむことができる。射程の短いキャラはショットで妥協しよう。その後、ボスは止まって弾をばらまいてくる。基本はできるだけボスと距離をあけて、弾の隙間を広くしてかわすことだ。地面に設置される砲台にも注意しつつ、粘り強くマークして撃とう。



⬆スタート直後にヘビーショット。そのまま後ろに下がれば弾には当たらない。

THE ABANDONED BRIDGE
(ロサンゼルスの橋上)

まず兵士とメカ砲台が出現する。この兵士は小回りがきくので、正面には立たずぐるぐると回ろう。マークしてショットだけで倒すのが安全。中ボスは武装ヘリで、2機の怒偶と呼ばれる砲台を従えている。武装ヘリからは弾と誘導ミサイルの2種類の攻撃をしてくるが、怒偶のほうがやっかい。スタート直後のヘリの弾をかわすと隙があるので、そのあいだに怒偶の片方をヘビーアタックなどで倒してしまおう。残りの怒偶も破壊してからヘリと戦えば楽。



←兵士が狙って撃ってくるので回りながら撃とう。



←最初の弾をかわしたら怒偶にキャンセル攻撃だ。

ボス Ufo Robo Vader

出現直後に大きな隙があるので、アタックキャンセルヘビーアタックなどの最強連繋を1セットたたきこもう。そのあとはエネルギー弾に注意。移動しながら数発連射してくる場合は、同じ方向にかわし続けようとすると当たる。必ず切り返すこと。単発の場合は狙ってくるので、動いていれば当たらない。

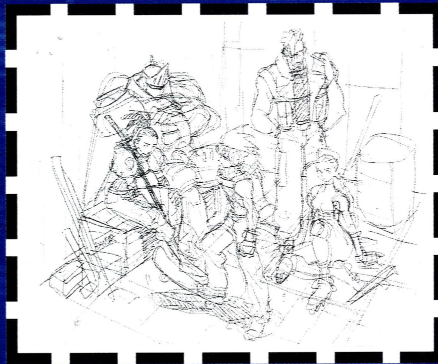


⬆開始直後は弾を撃ってこない。アタックキャンセルヘビーアタックを決めよう。

カプコン＆彩京タッグ作品『ガンスパイク』

両開発陣から開発秘話を聞く！

カプコンと彩京がタッグを組んだ最初の作品がこの『ガンスパイク』だ。独特のゲーム哲学を持つ彩京開発陣と、魅力的なカプコンキャラクターはどのように融合していったのか？ その模索の過程が明らかになる！



新たな冒険をするためにこのタッグは必然だった

――最初にこのタッグが生まれたきっかけと、お互いの分担などについてお聞かせください。

三並　このタッグではドリームキャスト版『ガンバード2』が最初にリリースされたのでよく誤解されるんですけど、プロジェクトとしては『ガンスパイク』のほうがさきだったんですよ。うちの岡本（常務取締役、開発本部本部長）と彩京の中村さんが話し合って制作が決まったのは、じつはかなりまえなんです。

貞本　彩京さんからは最初からカプコンキャラクターを使ってやろうと提示をもらってました。カプコン側がキャラクターをメインに、彩京さんにはゲームをおまかせ、というように分業化していたので、スムーズに流れていきました。

中村　アクションというかシューティングというか、ちょっと変わったシステムになってますが、そういうチャレンジができたのもカプコンさんのキャラを使えたというのが大きいです。とっつきにくくても、その話題性で興味を持ってくれるかなと。

三並　パートナーシッププロジェクトとしてはいろいろなゲームがゲームセンターにあってほしいんです。その点でこの企画は大歓迎で、即決で決まりましたね。

――変わったシステムのシューティングになったのはなぜですか？

中村　何か新しいことをやりたかったんです。以前アーケードで発売した『ソルディバイド』（注：ファンタジー色の強いシューティング。1997年発売）に近いんですが、まだ完成度が足りないところがあって……。『ソルディバイド』は全体の長さがボリューム不足だったのと、前しか向けないので背後に回られると困るんです。その反省が『ガンスパイク』にこめられてます。

乃込　最初は疾走感を出したかったので、ダッシュボタンがついて4ボタンだったんですよ。しかし、それでは敵が追いついてこれないんです。走り回っているだけで楽勝でした。逃げ回れないような敵の攻撃を考えるのがいちばん苦労しました。

貞本　そのあたりは、できあがるにつれてどんどん解決されていって、さすがだと思いましたね。

新しいジャンルに挑戦したかった



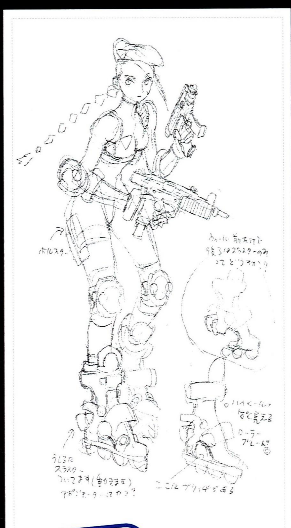
三並達也
株式会社カプコン

第三開発部部長。パートナーシッププロジェクトのリーダー。



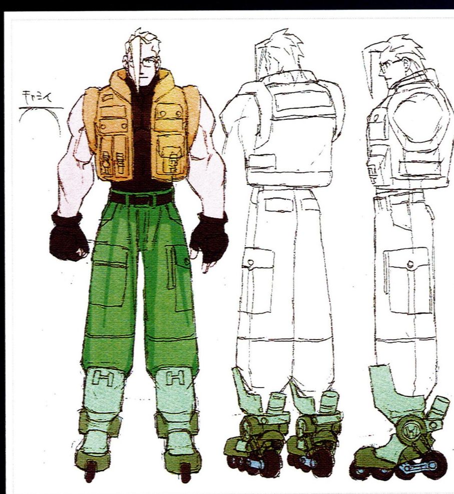
貞本友思
株式会社カプコン

パートナーシッププロジェクトのメイン担当として活躍。



キャミィ

カプコンの看板キャラ、キャミィは、ローラーブレードなど細かいところまで設定されている。



ナッシュ

世界観が戦場ということで、『ストZERO』系のキャラクターの中から選ばれたナッシュ。銃火器で後方から支援するタイプだ。

使用するキャラによって違うゲーム性になるように

三並　『ガンスパイク』のシステムは過去にも近いものはあったんですよ。アイデア的には、昔のゲームのほうが優れていましたね。

貞本　いま思えば、『R–TYPE』や『グラディウス』といったマニアックなゲームをサラリーマンが平気でやってたのは驚きです。

中村　最近のシューティング作りは難しいですね。難しいとやらないし、うまい人はうますぎるし。

三並　『ギガウイング』は間口が狭くなっているのを打開しようとして、わざとやさしくしました。ロケテストではうまいプレイヤーに長く遊ばれてたいへんだったんですが（笑）。

中村　うちの縦画面シューティングでも、うまい人はいいけどゼロからの人はなかなか入り込めない。同じタイプばかりになっているので、根本的に変えたい、というのはありましたね。そうすればスタートラインがいっしょになりますから。

——キャラクターに関してもお聞きしたいのですが、どのように決まっていったのですか。

貞本　キャミィを使おうというのは最初から決まってました。ローラーブレードを履かせてもぴったり合いますしね。要望としては『ストⅡ』系のキャラが多かったんですが、どうもうまく合わない。

三並　体型が似ていると戦隊ものにならないんですよ。

貞本　それで、昔のカプコンオリジナルキャラの中から、フレッシュな男性キャラを捜していたらシバとアーサーが浮かび上がってきたんです。イラストは西村キヌが担当してくれますので、彼女の力量なら大丈夫だと思ってました。

乃込　キャラが決まったところで、昔の資料をたくさん集めて、このキャラならこんな攻撃をしそうだ、と考えていたんです。

中村　違うキャラならまた違うゲームになればと思って、キャラごとにゲーム的な個性を強く打ち出していきました。制作期間を3ヵ月余分にもらえたので、かなりバランスよく仕上がったと思います。

——それでは最後に、『ガンスパイク』を期待しているファンへ向けてメッセージをお願いします。

三並　システム的に最近なかったタイプで、シューティングの間口を広げた作品です。アーケードでやらなかった人こそ、ぜひこのドリームキャスト版で新しい魅力を感じとってほしいです。

乃込　ロックオンがとてもやりやすくて、アタックもサーチしてくれます。それをうまく使いこなせばストレスなく遊べますよ。

中村　難易度もかなり低いものまで設定できます。ゲームセンターであきらめた人こそ、ドリームキャスト版で自分のちょうどいい難易度設定で遊んでください。

貞本　ドリームキャスト版ならではの要素として、ギャラリーモードでアーティスティックな西村キヌのイラストが見られます。ここにしか入ってませんので、ぜひ見てください。



中国少女

春麗に近い服装の少女という設定でデザインされた中国少女。全体バランスを考えて少年キャラのシバに変わったが、ボツにするには惜しいほどの完成度だ。



バレッタ

バレッタは『ヴァンパイア』シリーズそのままのイメージのデザイン。なぜオプションとして犬がくっついているのかは謎。



シモーヌ

唯一のオリジナルキャラクター、シモーヌはデザインが二転三転した。とくに髪型はいろいろと変わっていったのがわかる。



株式会社彩京 **中村晋介**

常務取締役。ほぼすべての彩京ゲームに関わる、開発の責任者。



株式会社彩京 **乃込邦彦**

プログラマー。『ガンスパイク』ではステージの半分近くを担当。

グランディアワールドへようこそ！



『グランディア』キャラが総出演!?
28人のキャラがユウヒの仲間になる

1997年12月にセガサターン用ソフトとして発売された『グランディア』。冒険を通して描かれる少年の成長と友情、そして人間愛。その感動的なストーリーと戦略性の高い戦闘システムは、当時多くのユーザーを魅了した。

その『グランディア』の世界観やシステムなど、"らしさ"を残しつつ完全新作ストーリーで展開する冒険物語が『パラレルトリッパーズ』。ジャスティンやフィーナなど、総勢28人もの『グランディア』キャラが登場し、新主人公ユウヒの心強い仲間として、ともに旅立つことになるのだ。





↑➡ジャスティンにフィーナ。『グランディア』の愛すべきキャラたちに、『パラレルトリッパーズ』で再会できるのだ。

グランディア
GRANDIA
パラレルトリッパーズ

最新作はゲームボーイ

名作RPG『グランディア』の最新作が、ゲームボーイカラーで登場だ！

GB ゲームボーイカートリッジ				
	発売日	発売中（12月22日発売）	価格	4500円
	ジャンル	RPG	プレイ人数	1～2人
	メーカー	ハドソン	開発元	ESP
	通信ケーブル対応・カラー専用			

URL http://www.webbee.net/



元気で単純でお人好しの『グランディア』の主人公。冒険への情熱は誰にも負けない。

ユウヒとミズキ、シロウの3人は学校の旧校舎から異次元の世界へと飛ばされてしまう。そこで目覚めたユウヒのそばに、スーと名乗る女の子が立っていたが、ミズキたちの姿は見当たらなかった。



異世界への旅立ち、それは出会いと冒険の始まり



ユウヒが迷い込んだのはグランディアワールド。もとの現実世界へ戻るには、次元の扉を封印するための3つのカギが必要だという。ユウヒはその3つのカギを求めて、心強い仲間とともに旅立つ。

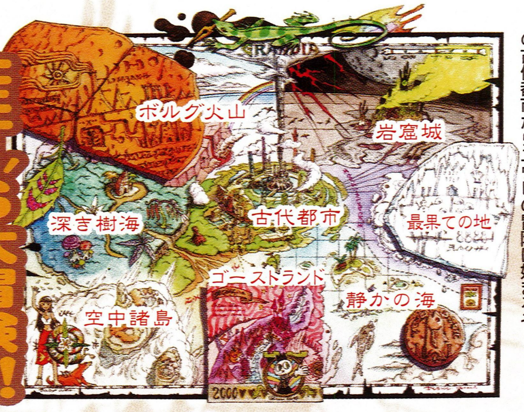


ゲーム好きの少年。はぐれた友だちを捜すため旅立つことに。ピンクの生物はピンキー。

LET'S大冒険!!

仕掛けがいっぱい、楽しさいっぱい 8つの世界で構成された広大なマップ

冒険の舞台となるのは、8つの世界で構成されたグランディアワールド。プレイヤーはユウヒとなって、この不思議世界を冒険していくことになる。各マップにはアクションやパズル的な要素が組み込まれた仕掛けがいっぱい。マップによってはイベントが発生し、新たなパーティーメンバーとの出会いが待っていることもあるぞ。



⬆グランディアワールドの全体マップ。中央部の古代都市からユウヒの冒険は始まるぞ。



⬆巨大な植物が群生するジャングル。ユウヒが最初に訪れることになる。



⬆すべてを焼き尽くすと言われている山。地下では地底人が生活している。

ワープポイントのギドのお店

世界を旅するモゲ族の商人ギドも登場。マップのあちこちに存在するワープポイントに、ギドのお店もオープンしているのだ。アイテムの売買はここで！



⬆冒険に欠かせないアイテムはギドにおまかせ。

ピンキーアクションで仕掛けをクリアー

ユウヒになついた不思議な生物ピンキーは、"ピンキーアクション"と呼ばれる特殊な能力を持っている。かわいいピンキーを使って、フィールドの仕掛けをクリアーしていこう。


⬆遠くにあるスイッチを押すために、ピンキーアクション！

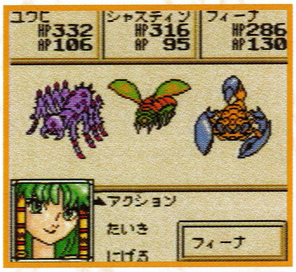

⬆岩が邪魔で進めない。岩を壊すぞ、ピンキーアクション！

で登場！ 新たな冒険物語がキミを待っている!!

伝統に新要素を組み込んだ戦闘シーン IPゲージを使用したカードバトルが熱い

ユウヒたちが旅するマップには、凶暴なモンスターたちも徘徊している。接触したら戦闘シーンに突入。本作の戦闘は、『グランディア』でもおなじみのIP（イニシアティブ・ポイント）ゲージを使用したカードバトルとなっている。物理攻撃や魔法といったコマンド（行動）をアクションカードとして選択・使用し、キャラをゲージ上に配置。ACTになったら攻撃が発動、というシステムだ。

敵と接触→戦闘に突入



⬆モンスターとの戦闘シーン。全滅すればもちろんゲームオーバーだ。

IPゲージ上のキャラ配置が重要

キャラはIPゲージ上ならどこに配置してもかまわない。左側(8)に配置するほど攻撃までの発生時間は長くなるが威力は高く、右側(1)に配置するほど発生時間は短くなるが威力は低くなる。



⬆先手を取るなら右に、威力重視なら左に。

キャラ配置によって発生するアクションコンボ

各キャラには得意な属性がある。この得意属性アクションを設定したキャラを配置し、さらに連続した位置に得意属性アクションを設定した味方を配置すると、強力なコンボが発生する場合があるぞ。

強烈なコンボで敵をなぎ倒せ！



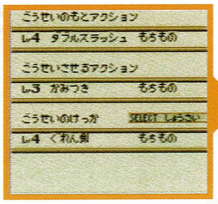


⬆得意属性アクションと連続配置が、コンボ発生のポイントだ。

合成によって新たなカードを作り出す

戦闘で使用するアクションカードどうしを合成させて、さらに強力なカードを作り出すことが可能。合成は組み合わせが重要で、超強力なカードが生まれることもあれば、たいして変化がないことも。

強力なカードを生み出せ！





⬆ダブルスラッシュとかみつきを合成させると、ぐれん剣が完成！

櫻新報

『サクラ大戦』がカードゲームに!?

サクラ大戦 ドラマチックカードゲーム 2001年2月28日発売決定!

カードゲーム『サクラ大戦 ドラマチックカードゲーム』がついに登場。ゲームは、帝国歌劇団としての花組メンバーに注目し、プレイヤーは花組メンバー6人から舞台公演に出演させるキャラクターと出演者にあった演目を選ぶ。そして、さまざまなカードを使って、信頼を深めながら舞台公演を成功させるというもの。対戦は、演目による合計収入で勝敗を決定。カードは全153種で描き下ろしもあるぞ。

カードの種類

カード	種類
キャラクターカード	54種
サブキャラクターカード	18種
エネミーカード	9種
イベントカード	18種
演出カード	9種
演目カード	27種
キラカード	18種

サクラ大戦 ドラマチックカードゲーム

- □ スターターパック(通常版・初回限定版) 1500円(税別)
- □ 拡張パック 400円(税別)
- □ オフィシャルバインダー 2000円(税別)





↑1月1日よりローソンのLoppiで予約するとオリジナル特典カードが!

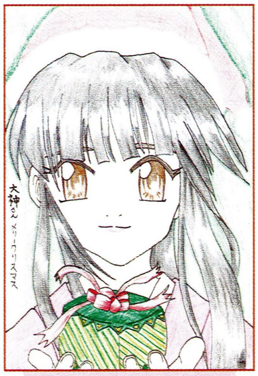
演目、演出カード





←演目、演出などといったカードで公演を盛り上げるのだ。ほかに、敵カードで相手の公演の邪魔も!

千葉県*リヴァイアス



DC000010065

↑メリークリスマス。さくらからどんなプレゼントがもらえるかな? それでは、よいお年を!

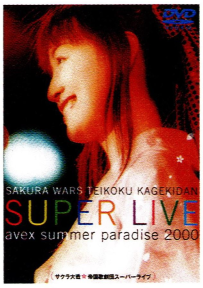
CD &VIDEO 『サクラ大戦』の最新CD&ビデオ発売情報!

年末年始『サクラ大戦』関連のCD、ビデオ&DVDが発売されるぞ。まずは、OVAのサウンドトラック。さらに、8月31日に代々木体育館特設ステージで行われた初の屋外ライブの模様を収めたビデオとDVDが登場。そして、あの『ゲキテイ』のユーロバージョンも発売される!



サクラ大戦〜轟華絢爛〜 光録音館

■OVAサウンドトラック avex mode 3570円(税込) 発売中



サクラ大戦・帝国歌劇団 スーパーライブ

DVD 5040円(税込)
VHS 3990円(税込)
avex mode
12月27日発売



avex mode selection ユーロゲキテイ

■『ゲキテイ』のユーロバージョン 横山智佐(真宮寺さくら) avex mode 1260円(税込) 2001年1月11日発売

『新世紀カウントダウン 花組ライブ』&『新春歌謡ショウ』いよいよ開演間近! 新春歌謡ショウチケット情報

さあいよいよ開幕が近づいてきた『新世紀カウントダウン』&『新春歌謡ショウ』。「まだチケットを入手していないけど、やっぱり行きたい」という人に朗報。『新春歌謡ショウ』では、当日券の発売があるぞ。日によって枚数なども違うので、右の表で公演を確認してレイネットに問い合わせてみよう。

チケットのお問合せ レイネット
TEL03・5465・1060

以下のスケジュール各公演で当日券が発売される予定。とくに7日の昼の公演が追加公演なので、まだ席に余裕があるようだぞ。気になる人は、まず問合せをしてみよう。

会場:青山劇場(東京都渋谷区神宮前5-53-1)

	1/3	4	5	6	7
昼	—	14:00	—	14:00	13:00
夜	16:00	—	19:00	19:00	18:00

お便り大募集!

このコーナーでは続けてお便りを募集中。アンケートももっと多くの意見を集計したいということから再度募集。『サクラ大戦 Dreamcast』を賞品に追加。

アンケート

1. あなたの好きなサブキャラクターは?
2. あなたの好きな花組メンバーは?
3. あなたの好きな巴里華撃団メンバーは?
4. 『3』でいちばん気になることは何ですか?
5. 『3』で絶対登場してほしいキャラクターは誰ですか?
6. 『3』の限定版で付けてほしい商品は?

illustration:吉野真一

We are DC SUPPORTERS

CONTENTS

ドリームキャストが好きで好きでたまらない、セガの伝導師ともいうべきユーザーたちが結集したのが"DCサポーターズ"。所定の申込み用紙に必要事項を記入して、200円分の切手を編集部まで送付してくれれば、メンバーズカードが送られます。入会特典も盛りだくさん。専用ホームページへの入場、有名クリエーターを招いたトークLive！へのご招待など、お楽しみがいっぱいだ。

ステキな特典盛りだくさん！ DCサポーターズに入会しよう！

特典その1 憧れのゲームクリエーターと話せるトークLive！を毎月開催

ほぼ毎月1度のペースで開催されているのが、ゲームクリエーターの皆さんを招いての "トークLive!"。東京を中心に、札幌や大阪、名古屋など全国で開催し、多くのDCサポーターズメンバーとともに楽しいひとときを過ごしているぞ。開催予定は96ページに掲載。今後も月に1度開催していくので、近くで開催されるときには積極的に参加してね。なんと、このライブは、サポーターズメンバーじゃなくても参加は可能。みんな、どしどし遊びに来てちょーだいね。

特典その2 メンバー専用のホームページへの入場

ファミ通DC専用のホームページは、さまざまに展開していく。サポーターズメンバー専用のページでは、Net・teNなどのオリジナル企画を開設。メンバーどうしの活発な意見交換など、お楽しみがいっぱい。どんどんアクセス、プリーズ!!

特典その3 毎週金曜日にメールマガジン発送

金曜日には、メールマガジン週刊ファミ通DCとして、ドリームキャスト関連の最新情報などを発信中だ。ここでは、わくわくの新企画も発信していくのでお楽しみにね。でも、メンバーしか読めないので気をつけてね。

特典その4 ジョイポリスセット券割引サービス

全国6店舗のセガのアミューズメント施設ジョイポリスで、オレンジのまぶしいメンバーズカードを提出するだけでアトラクションのセット券を割引料金で購入できるのだ。こいつは便利!! ぜひ遊びに行こう！

特典その5 さらに広がる特典いっぱいのメンバーズカードを発行

このDCメンバーズカードが欲しい、どうしても手に入れたい。そのためにはどうすればいいか。さあ、それではお教えしましょう。まず、80円切手を貼った封筒と200円切手を用意。そして本誌110ページを開いて、次ページにある申込み用紙に必要事項を記入しよう。そこで用意した封筒に、200円切手と記入した申込み用紙を同封してポストへ投函しよう。ソニックがデザインされたオレンジ色のイカしたメンバーズカードがキミの手元に届くよ。この機会を逃すな!!

入会申込みは110ページを見てね！

会員用ホームページ&トークLive！情報をお知らせ

DCサポーターズLAND

セガ、スマイルビット全面協力のもと、『デ・ラ・ジェットセットラジオ』のグラフィティコンテストを開催するぞ。大会賞品は、数量限定の完全オリジナル。この機会を逃したら二度と手に入らないものばかりだ。また、大会の詳細は本誌HPでも公開するぞ。

『デ・ラ・ジェットセットラジオ』発売記念
ファミ通DC杯 キング オブ グラフィティ大会を開催!!


➡作成するグラフィティは完全オリジナルじゃないと不可。マンガやアニメのキャラなど使うことは厳禁!!

2001年元旦に『デ・ラ・ジェットセットラジオ』が発売。これは海外で好評を博した『ジェットグラインドラジオ』の逆輸入バージョン。今回このソフトの発売を記念して、グラフィティ作品の腕を競うコンテストを開催するぞ。参加希望者は『ジェットセットラジオ』、『デ・ラ・ジェットセットラジオ』で作成したグラフィティをメールに添付して送ってくれ。詳しくは下に掲載しているとおり。大会要項をよく読んで応募してね。みんなの力作を待ってるぞ。

自信作を応募してオリジナルグッズを手に入れよう!!

大会要項

●募集期間
12月22日（金）～1月12日（金）
●応募方法
『ジェットセットラジオ』『デ・ラ・ジェットセットラジオ』において作成したグラフィティ作品が対象になります。グラフィティはスモール、ラージ、Xラージのどのサイズでもオーケーです。作成したグラフィティは、以下のメールアドレスにデータを添付して送ってください。その際、メールのタイトルを"JSRキング"とし、①住所②氏名③年齢④職業⑤会員番号⑥ペンネームを明記してください。
●発表
2001年2月23日号（2001年2月9日発売）


特製グッズセット

作成したグラフィティは下記のアドレスへ
f-dricas@clio.dricas.com
データをDCメールに添付して送ってくれ！



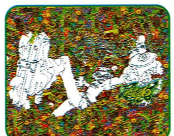
オリジナルパーカー


オリジナルTシャツ

各賞

キング オブ グラフィティ　1名
特製グッズセット
優秀賞　1名
オリジナルパーカー
部門賞（S、L、XL）　各3名
オリジナルTシャツ
敢闘賞　若干名
オリジナルマウスパッドor
オリジナルジグソーパズル


オリジナルジグソーパズル


オリジナルマウスパッド

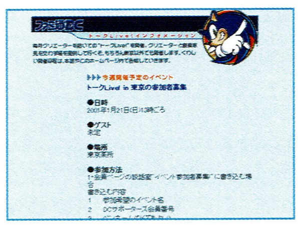
（※実際の賞品は、一部デザインが変更する場合があります）

2001年を飾る初のトークLive!は東京からスタート！

2001年最初のトークLive！は、本拠地である東京で開催。開催予定日は1月21日（日）13時ごろから。参加への詳しい情報は本誌専用ホームページをチェック。トップページのトークLive！インフォメーションやフリー談話室で告知を行っているぞ。そこから必要事項を記載してinfo@f-dc.comにメールしてくれれば簡単に応募可能だ。2001年もこれまでと変わらず全国を行脚。みんなの町に訪れます。

次回トークLive！スケジュール

2001年
1月21日（日）……東京
2001年
2月24日（土）……広島


⬆希望者はハガキやFAXでも応募可。

20世紀バイ(bye)バイ(buy)ランキング結果発表!!

12月8日号で募集したソフト購買予想ランキングの結果を発表!! 集計ではソフトを2～3本購入する人が多く見られ、中には12本も購入するという強者もいたぞ。そんな中、ランキングの栄えある1位に輝いたのは『ファンタシースターオンライン』。これはダントツ。そして2位、3位は意外(?)な結果になったが、じつは2～6位まで団子状態。わずかな差だった。また、票が伸びなかったのは『サカつく』。メンバーの予想では、2位や3位が多かったが期待外れの結果に。さて、見事予想を当てた人はいるのか？　結果は右のカコミにて。



1位　ファンタシースターオンライン



2位　探偵紳士DASH!



3位　サンバDEアミーゴVer.2000

4位　燃えろ！ジャスティス学園
4位　ギルティギア ゼクス
6位　エルドラドゲート　第2巻
7位　デイトナUSA2001
8位　SONIC SHUFFLE
9位　サクラ大戦・キネマトロン 花組メール
10位　サカつく特大号

予想した編集員の結果は?

なんと、おほむらの予想が的中。外れたのはにっしーと池村通信。早速私物を読者プレゼントにと思ったらメンバーも正解者なし。だが多数応募してくれたメンバーに感謝の意味を込め抽選で2名の方にプレゼントしちゃおう!!



ワンダースワン
生沼 利香さん [DC0001132]

セガアーカイブ
中津川文康さん [DC00012843]

ファミ通DCのホームページアドレスは
http://www.f-dc.com/
イベント情報を発信中!!

申込みは下記のアドレスにメールで
mmag@f-dc.com
会員番号、氏名、メルマガ購読希望と記入してね

◆会員以外の投稿者には、掲載された方の中から抽選で20名に500円分の図書券を贈呈(発表は発送をもってかえさせていただきます)

1000ドリー 本誌特製ボールペン





3000ドリー 本誌特製テレホンカード



6000ドリー ビジュアルメモリ



10000ドリー DCソフト または周辺機器

※以降は、20000、30000と10000ドリーごとに10000と同様の賞品を贈呈！

ドリーは2000年12月31日をもって総集計!!

今回2000年最後の本誌となるが、右に掲載しているランキングが最終決定ではない。総集計は12月31日。それまでに本誌HP閲覧すればドリー獲得が可能だ。グッズ獲得に満たない人や順位変動のチャンスがある人はこの機を逃さないように。さて、来年からはゼロからのスタートとなるので2001年の上位ランキングを狙うにはいまがチャンス。ネタをたくさん考えてジャンジャン投稿ちょうだいね。

ファミ通DCポイントシステム
ドリー
を貯めて賞品をゲット!

現在の獲得ドリーはDCサポーターズ専用ホームページ上で確認できます。
http://www.f-dc.com

ドリーランキング総合上位入賞者には特典も!

ドリーは2000年12月31日をもって総集計。その時点でのドリー獲得ランキング上位3名には以下の特典を贈呈するぞ！
1位：記念トロフィー+ソフト3本
2位：記念楯+ソフト2本
3位：記念楯+ソフト1本
また、全ドリー獲得者の中から抽選で10名に特製福袋も贈呈！

10000ドリー到達者に編集部からご連絡

毎号プレゼントや10000ドリー達成時に贈られるソフトや周辺機器は、その時点で購入可能かつ7000円以下のものに限らせていただきます(限定版などの入手困難なものは除く)。ポイント到達者には、順次こちらからご連絡しますので、3ヵ月以内にお申込みください。

ドリー獲得ランキング (12/15現在)

順位	ドリー	名前	会員番号
1	24457ドリー	tacchin	DC00013088
2	22527ドリー	ベーベージャム	DC00013294
3	22284ドリー	にるる	DC00012671
4	21797ドリー	ただすけ	DC00013790
5	20389ドリー	高峰 秋良	DC00012342
6	18497ドリー	リヴァイアス	DC00010065
7	17450ドリー	みーゆ	DC00010318
8	16656ドリー	毛利香奈子	DC00013318
9	15331ドリー	AOI	DC00013093
10	14900ドリー	Jun	DC00013127

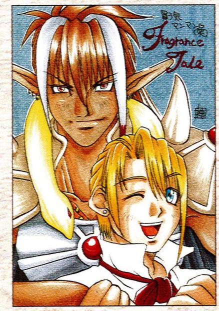
※住所変更されたメンバーの方は必ず、はがき、またはメール(info@f-dc.com)にてご連絡ください。

読者投稿コーナー ドリサポ

投稿ドリーランキング2000もついにファイナル！ 1年間お疲れさまでした！ 年明けからは新レースですっ!!

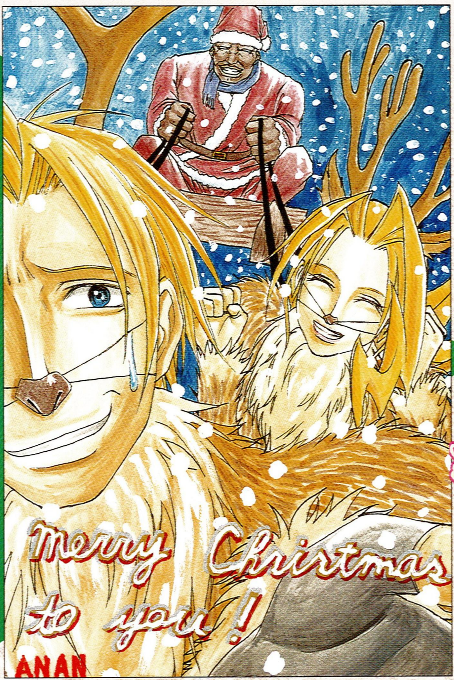


神奈川県　ベーベージャム
DC00013294
おやおや、かわいらしい雪だるまの中におなじみのキャラが混じってますよ。皆さんはわかるかな?



北海道　神代宵摩
DC00013020
特定(?)のユーザー層の期待が高まっている『Fragrance Tale』。悪魔も美形ならオッケー……ですか?

今回のイチオシ

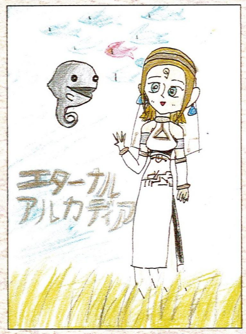


宮崎県　ANAN
DC00013941
パシフィックハイスクールの生徒たちがサンタ&トナカイに扮して、ファミ通DC読者にクリスマスプレゼントを届けにきました〜！

2000ドリー



北海道　ビビガール
DC00014457
『カードキャプター』と『大戦』の両方の要素が混ざったさくらです。これでハチマキをしめていたら、3作品同時制覇ですね!?



福島県　チーたん
DC00013852
元気なイラスト、ありがとう！『エターナルアルカディア』はもうクリアーできましたか? 続編を期待するのは早すぎかなあ。

Let's カラーイラスト

800ドリー



季節に合わせてナイツもクリスマスの装いに。セガからドリームキャスト版『ナイツ』のプレゼントが届けられるのはいつ?

神奈川県　R·A
DC00013994



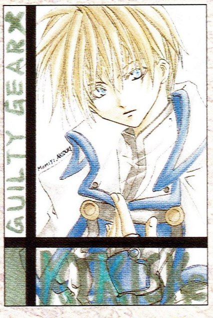
大阪府　守谷T教授
はがき裏の『エターナルアルカディア』評、思わず納得してしまいました！



東京都　うららん
『PSOトライアル版』で、すでに彼女の世話になっている人は多いはず!?



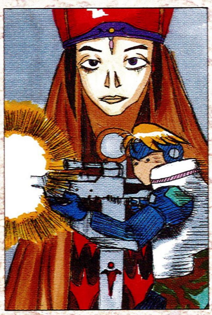
青森県　蛸島賢
DC00013554
絵のタッチが少し変わりましたか？ 色彩がはっきりして、ますますいい感じ。



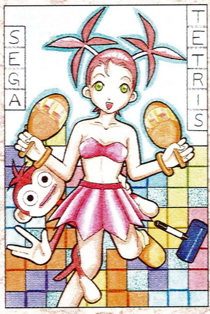
兵庫県　秋月紅葉
初投稿ありがと〜。繊細さが浮かんでいるカイの瞳がグッときます。



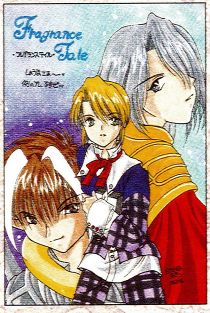
大阪府　にるる
DC00012671
ヨーグルトにつられて、ライルまで"ノーテンキ状態"に……!?　平和ですねえ。



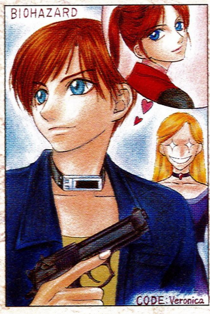
埼玉県　ニセD·D
DC00013726
『PSO』のレイマー&フォマールですね。配色にメリハリが利いてます。



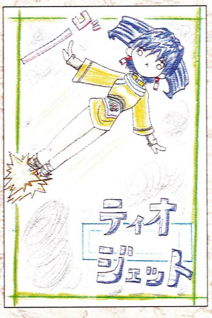
愛知県　安部しさし
DC00013539
季節感がないイラストです(笑)。『セガテトリス』は年中常夏パラダイスってか。



長野県　高峰秋良
DC00012342
神代さんと申し合わせたように、同じ題材のイラストが。以心伝心してますね。



香川県　岩動
DC00014543
「スティーブ、うしろ〜！」と叫びたくなるひとコマ。目の輝きが恐いです。



千葉県　リヴァイアス
DC00010065
飛んじゃってます。これは8/11·25合併号に掲載されたマンガのパロディー？

ドリサポ投稿締切のお知らせ◆2/9号(1/19発売)掲載分は12/31、2/23号(2/9発売)掲載分は1/19必着です。なお、締切日を過ぎたはがきは次回の掲載選考に持ち越されます。たくさんの投稿をお待ちしています！

読者のおたよりLetter天国!!

500ドリー

パーソナリティ



クニやん 某社のプリンターを買っただけでナカタ気分を満喫できる安上がりなプランナー。

ルミナ 最近はもっぱら海外のゲームソフトばかり遊んでいる自称フリーデザイナー。

えんどう 少ししか飲めないのに断り切れず、忘年会ではいつも熟睡してしまう担当編集者。

読者と編集部を結ぶおたよりのコーナー。
個性的な3人が皆さんからのおたよりにお答えします。

クニやん！ "ヘンシューブの穴"が始まったとき、別の"穴"を想像しませんでした？ ちなみに私はしましたさ。下品すぎて載せらんねー!! かしら？

東京都　毛利香奈子　DC00013318

"下品な穴"って何かしらね。あら？ クニやん、社会の窓が開いてるわよ。

まったく最近の婦女子ときたら。オレぁ穴があったら入……入りたいよ（フッ危ねぇ）。

最近、身近で写真撮影がはやっています。私も写してもらうことになり、撮影者が「ファイティングポーズしてネ」と要求してきたので、ファイティングポーズをしましたが、私はACゲーマーなのでスティックのかまえをしてしまいました(笑)。

岡山県　こーいち　DC00013909

そういうときに自分が何の戦士かが問われるってわけだな。オレの場合は指をこう……。

バカっ!! クニやんやめなさい……と思ったら、ボール牧師匠の指パッチンだったわ。

このあいだ、チャットで盛り上がってたらつい方言が。「～じゃねやんかい？」（訳：～ではないのか？）と打ち込みENTERキーを押してしまった。その後すぐに相手から「いま何て言った？ 君 地方の人？」という言葉が……。それからというもの、誰ともチャットをしなくなった。自分では「ぜったい方言は使わないぞ」と決めていたのにボロが出てしまった。パーソナリティーの皆さんのような、東京にいる方から見て、やはり地方の言葉というものはおかしなものなのでしょうか？

新潟県　田村貴弘　DC00013054

ついうっかり方言がでちゃう女の子って、オレめっちゃ好きやねんけどな。

ニセ大阪弁を使う人もいるくらいだし、逆に個性が出てステキだと思うけどな。

ネットワークは、DCのコントローラーでチャットなどをやっています。キーボードは持っているけどコントローラーしか使ってないので、もう慣れてしまいました。あと1年はキーボードホコリかぶってるかも!? クニやんさんはどれくらいでキーボードに慣れましたか？

千葉県　フェイクストーム　DC00014050

オレもこの業界長いからさ、ブラインドタッチも自然に身についちゃったんだよね～。

正確には、居眠りしながらわけのわからない文章をタイピングすることだけどね。

最近「これって特技？」と思うことがあります。それは「人に道を聞かれる」ということ。本当によく聞かれるのです。自転車に乗っていても、バイト中まで！ もちろんイヤなわけではないのですが、バイト中ならゲームのことを聞いてほしいと思う今日このごろ（笑）。

東京都　ぬま　DC00011322

"親切な地元人オーラ"でも発してるのかな。オレの特技は話しかけても無視されること。

クニやんは誰が見ても怪しいからね。通報されるようになるまえにその特技返上したら？

友人に『CAPCOM vs.SNKミレニアムファイト2000』を貸したら、隠し要素を4日ですべて集めていた。俺が1ヵ月半近くやって半分も集められていないのになぜそんなに早く？

東京都　命　DC00013846

友人はきっと、キミの10倍早く人生を生きているのだろう。顔だって老けてるに違いない。

そんなわけありません！ HPで隠しデータのダウンロードサービスもやっていますしね。

えんどうさん！ クニやんのように●●に執着し続けたり、ルミナさんのように○○を編み続けたり、はたまた貴方のようにパイナップルを食べ続けると、どんな変化が起こるのでしょうか、人間として？

京都府　アルフォンス　DC00010425

私の変化は、「彼氏でもできたのか？」と親に詮索されるようになったことかな？

僕は「そんなにうまいもの？」ってあきれ顔されたことかなぁ。うまかったですよ。

先日本屋で、中学生くらいの男の子が、おもむろにカバンからノートを出し、積んである本の上で何やら本の内容をメモしだしました。小心者の僕はそんなことぜったいできないっていうか、できなくて当然ですよね。

大阪府　K01　DC00014361

さっき雑誌を買ったら、プレゼント応募券部分が切り取られていたよ。なんだかなぁ～。

そうなると度胸やマナーうんぬんの問題じゃないわ。みんなはそんなことしないでね。

からっぽの財布の中で、銭ガエルが砕けていました。これって餓死？ それとも恥じ入っての自決!?

神奈川県　R·A　DC00013994

金運のなさが銭ガエルの神通力を上回ったってか。部屋にある"幸福の木"は大丈夫？

R·Aさん、今度はお財布にクニやんのイラストを入れてみれば？ 悪運だけはつくわよ。

もうすぐ新世紀ですが、クニやんさんは、何か変われそうですか？

徳島県　マイクロ

毎号、締切の前日に原稿を上げてくれるなんて変化はどうですか！ クニやん？

オレは来世紀には飛べるようになる予定だ！ それでは皆さん、よいお年を！



兵庫県　かおり　DC00010777

確かに覚えやすい！ たぶん、これを読んでる全国の読者の皆さんももう覚えましたよ。



北海道　まな　DC00014363

試合してない日は仲良く買い物とかしていそうなチームね。リーダーはユリちゃんかな？

ヘンシューブの穴

田村：自分の癖って気づかないものですね。「そうだ、そうだ」かー。さて、僕が紹介するのは、僕の心の支え"こだまっち"。何を隠そう、この業界に入った同期です。彼がいなければ、今日の僕はいなかったですさ。お願いですからあなたが世界一うまいと言う"かーちゃん"の餃子を食べさして。



こだまっち

とくちょう

おだゆうじににている　いろぐろナイスガイ。みそじてまえで　さいきんおなかのでっぱりぐあいが　きになるらしい。かまぼこがすき。

はみさぽ 私はロフトで寝ているが、最近深夜になると下からカサカサとビニールを引っかく音がする。はたして音の正体はつぎのうちどれでしょうか？ ①運命の恋人 ②美人ストーカー ③地縛霊 ④小人 ⑤ゴキブリ ⑥ネズミ 少しでも音がすると消えしまうのまだ確認できていないが、私として①＋②＋③でもぜんぜんオーケーです。体なんてなくても夢で逢えれば問題なし。SIN（オカルト荒沢）→

DAH〜! 私設○○応援団 300ドリー

▶応援しているからこそ言っておきたい熱いエールを大募集! イラスト投稿も、大歓迎です。

セガさんへ

●だんだん忘れてきた一章のストーリーを思い出すために、再度プレイしています。いつ発売してもオーケーですよ! ってゆ〜か早く発売してくれ〜!『シェンムー 二章』〜!

滋賀県 豊臣ヒゲ吉 DC00014160

●いろいろあったけど、今年も多数の傑作をありがとうございました。来世紀も応援しています!

東京都 我王

オーバーワークスさんへ

●『エターナルアルカディア』、おもしろかった〜。ひさびさにワクワクして冒険心をくすぐるRPGでした。 神奈川県 SHUN

ヒットメーカーさんへ

●『パワースマッシュ』万歳!! もうハマっちゃって兄貴とふたりで夜も惜しんで対戦してます。ミニゲームも充実していて飽きない作り。ひと言、最高! 東京都 アボボ弟

●『セガガガ』最高ですね。"セガ人"として非常に燃えます! 買わないわけにはいかないでしょう。"セガ人"として。

大阪府 AE86 DC00014329

ソニックチームさんへ

●『ファンタシースターオンライン』、もう超期待しています。『ソニックアドベンチャー2』の体験版もついてるなんて最高すぎ! できるだけ口コミで広めたいと思っていますのでミリオンセラーを記録しましょ〜! 愛知県 AKI

●『ファンタシースターオンライン』おもしろすぎます。3日間で24時間も接続してしまいました。ソニックチームバンザイ!! 兵庫県 テリー

SNKとカプコンさんへ

●遅ればせながら『CAPCOM vs.SNK』買いました。僕はどちらかと言うとカプコンの格闘ゲームをしていたのですが、今回『餓狼伝説』のキャラも使えて懐かしく思えました。両会社これからも仲良く!!

兵庫県 NORIX DC00011302

NECインターチャネルさんへ

●パソコン版の『AIR』を移植してくれー。『Kanon』はめっちゃおもしろかったです。神奈川県 アレェ〜ン

ヒューネックスさんへ

●『トリコロールクライシス』、合成が意外とハマりました。ストーリーもしっかりしていますし、予想以上のデキでした。これからもよいゲームを作ってください。

福岡県 白い魔人 DC00014064

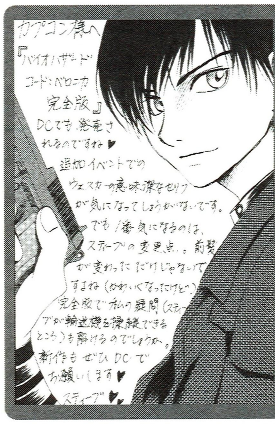
パンドラボックスさんへ

●『パンドラMAX』シリーズをDCでも発売してほしいです。1980円という低価格であのクオリティーは表彰物だと思います。ぜひDCでも!!

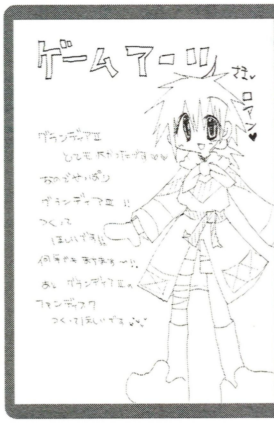
千葉県 リヴァイアス DC00010065

ラブデリックさんへ

●人間の忘れている命の尊さを感じさせてくれる『L.O.L.』。オレもヘンタイしよ〜と。 秋田県 スタンド使い



香川県 岩動 DC00014543



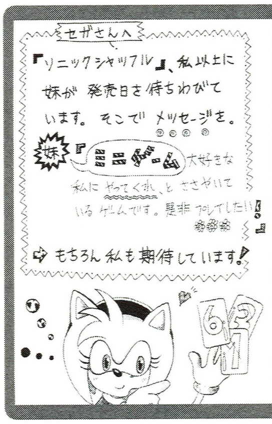
富山県 みーゆ DC00010318



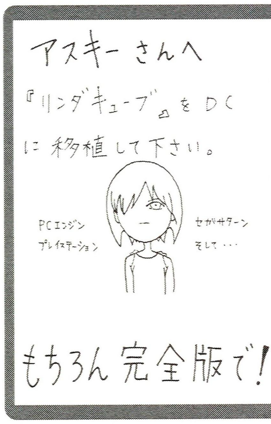
東京都 毛利香奈子 DC00013318



北海道 きゅう DC00014487



神奈川県 ベーベージャム DC00013294



埼玉県 ハエと僕 DC00010562

えんどうの サターン・ドリームズ 500ドリー

土星から飛来した名作群を僕らは決して忘れない。サターンは年末年始もフル稼働! 今回は当然、まずあのソフトから。

——"クリスマス"とくれば、続く言葉はひとつ。さぁ、ごいっしょに!

●「白い夜… ふたりはまた、彼に出会う。」年末年始に遊びたいSSソフトと言えば『クリスマスナイツ』、これしかないでしょう! サンタコスチュームのクラリスとピアンがキュートすぎ♥奈良県 COOMY

●セガサターン本体を買ったときについてきた『クリスマスナイツ』。はじめは遊びかたがよくわからなかったけれど、ジングルベルの音楽がすごくよかった。あれ以来、毎年聞いています。 秋田県 ドロリーバー



長野県 高峰秋良 DC00012342



福岡県 入井詠亜 DC00014489

はみさぼ 私はネズミだと思うわ。最近都心じゃネズミが異常繁殖しているらしい。実際我が家でも果物が何回か齧られてて、母に話したらネズミ取り仕掛けろって。罠にかかったネズミをどう処分しろっていうのかしらね。そういえば、飼い猫ってたまにバッタとかネズミとか捕まえると飼い主に見せにくるじゃない? あれって猫が逆に飼い主を養ってると思ってるらしいわ。(すけお)→

クニやんの もしも○○が…？ 500ドリー

ゲームキャラがコスプレ……否、本来とは別の職業に就いた姿や様子を想像してくれ。今回は巨大ロボットアニメのヒロイン！

●もしも『DEAR OR ALIVE2』の霞が巨大ロボットアニメのヒロインだったら。ヒロイン用のロボットがあり、その巨大な胸から発射される超巨大ミサイルは、揺れながら飛んでいく。そしてその強大な破壊力で、ヒーローの存在も"霞む"だろう。お粗末。 岐阜県 tacchin DC00013088

●もしも高原万葉（『久遠の絆』）がリリーナ（『ガンダムW』）だったら。ヒイロの「お前を殺す」に対し、「あなたは必ず私が殺してみせるから」と返し、二転三転する状況に。転生の要素が加わって、視聴者を混乱させる展開をみせるでしょう。

福岡県 入井詠亜 DC00014489

──う～む、ややこしい設定はどうもな。tacchinのように「おっぱいミサイルぼーん」のほうが、オレのトラウマを刺激するぜ!! さて次回は、少し趣きを変えて"天使"ってのはどうだ？ 見た者の心が、浄化されそうなヤツを1月19日締切でヨロシク。

おハガキコーナー

兵庫県 まゆぞう DC00013974



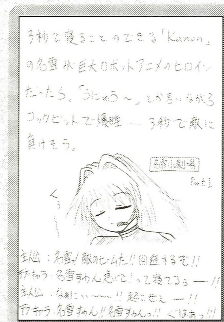
ツナギを着た大っきい女性パイロット!! マ……ママ～!!（←ちがう）

大阪府 にるる DC00012671



『バイオハザード』のクレアか。敵巨大ゾンビに苦戦する姿を見たいぜ。

神奈川県 AOI DC00013093



デブキャラは死んでヒロインは無傷、が、ヒーローロボットアニメの常！

神奈川県 べーべージャム DC00013294

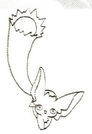


戦場に赴く兄の無事を艦内で祈る15歳の妹……むやみに燃える設定だな。

D2シンドロームDUEL 勝者800ドリー 敗者500ドリー

戦慄の落書き＆コラージュ大作戦コーナーが、血で血を洗うバトル形式に！ "トレーナー"気分で参加してみてね。

今回のお題



D2シンドロームDUELは、いよいよ超重量級バトルに突入！ 尻尾の長いかわいらしい動物に全千葉県民の情念が乗り移った巨人（設定は適当）と、東南アジアの秘境の村の守り神（やはり適当）が激突するぞ！次回のお題は103ページだ！

千葉県 リヴァイアス DC00010065



VS

岐阜県 tacchin DC00013088



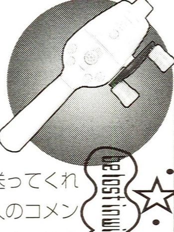
試合経過

千葉県民の怨念（何に対しての？）を自由自在に操るリヴァイアスキ○ロに対し、tacchinキ○ロは、亜熱帯地方の民族舞踏を思わせる、鳥（トリ）ッキーな動きで対応。しかし、そのままの状態ではらちが明かないと思ったのか、リヴァイアス……は、異空間に通じる股間の口でtacchin……喉ぶえに噛みついた。

判定 リヴァイアスキ○ロの勝利！

とびだせ！周辺機器 時価ドリー

どんな物にも八百万の神が……。そんな思想のもと、周辺機器に隠れる妖精さんたちを見つけて紹介するコーナー。



クリスマスの晩、マッチ売りの少女がマッチの炎の中に七面鳥を見たような、そんな妄想を集めたこのコーナー。2000年最後の妄想は、岡山県のサイサリス（DC00014075）さんが送ってくれた"つりコン"の船長です。ご本人のコメントによると「威勢がよくてパワフル、そのパワーでどんな魚でもつり上げます」とのこと。確かに、この眼ににらまれただけで動きが止まってしまいそうですね。妄想は来年も募集します！ よいお年を！

be lost in wild fancies ☆

⬇ピーターパンとは面識はないそうです。800ドリー進呈。光栄に思うがよい。



大事なことはゲームに教わった 500ドリー

ゲームをプレイして気がついた世の中の道理や教訓を格言にしてみよう。そしてもっと賢くなろう！

●『シェンムー』で教わったこと。ガチャガチャでしか手に入れることができないフィギュア等の標的は、子供じゃなくて、**自由になる金を持っている大人だ！** 岐阜県 tacchin DC00013088

──最後は金の力にものをいわせる、と。

●『シーマン』は、いっしょに生活していれば、**外見は気にならなくなる**ことを教えてくれました。 大阪府 ただすけ DC00013790

──ふ、深いですね。

●『マーズマトリックス』をプレイしてふと思ったこと。**大袈裟に評価**されると、うれしくも何ともなくなる。点数むやみに入りすぎだっての！

東京都 ひざまくら

●『エターナルアルカディア』でガッツを溜めているとき気づきました。ひとりは皆のために、**皆はひとりのために。**

岡山県 たしき@句 DC00012749

●麻雀ゲームに教えてもらったこと。実際の麻雀は牌を並べるのが面倒くさい。4人打ちがおもしろい。でも、勝っても**脱いでくれるのは男だけ**(笑)。 東京都 ぬま。 DC00011322

──実際の脱衣麻雀が好きな男性は、女の子の裸じゃなくて、脱衣行為そのものが好きだったのか!! とんでもないことに気づきましたね。

はみさぽ ネズミの話でつなげようと思ったのですが、僕の人生にネズミがからんできたことってあんまりないです。街中を走ってるの見かけたぐらいですね。なのでネズミに近いところで、子供のころ飼ってたハムスター。つがいで飼ってたもんだから増えちゃって、増えちゃってたいへんでした。多いときで十数匹。もう、ありがたみもへったくれもありませんでした。(いのふえ)→

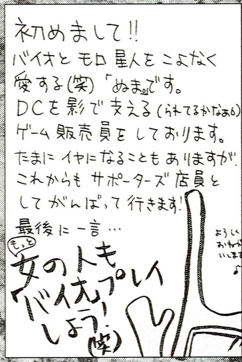
サポーターズ伝言板 300ドリー

お気に入りのあの人を応援したり、自分をアピールしたりするサポーターズの交流コーナー。初投稿者も歓迎しますよ。

●岩堂さんへ♥……。プロみたいな、すてきなイラストですね！ また傑作を描いてください！ ヨロシク♥ あと、ペンネームにしましたが、絵を出してた川佐唯です！『BIO』マニアの私、6年です！ コギャルですまん。唯をよろしく！神奈川県 レジーナ

●かおりさんへ。あなたの描くキャラクターたちは、どれもみんな輝いていて僕は大好きです。11/24号の"キャラフェチ"コーナーのリュードもサイコーでした。またリュードを描いてください。
千葉県 リヴァイアス DC00010065

●じつはこれが初投稿だったりします。ファミ通DCを購読するようになったのは隔週化された3/31号でしたけど（苦笑）。いままでサポーターズとしてやってきたことといえば……アンケートはがきと会員専用ページにアクセスすることだけ。さすがに空しくなってきたので投稿することにします。それでは！
福岡県 白い魔人 DC00014064



東京都 ぬま。 DC00011322



富山県 みーゆ DC00010318

キャラフェチ 500ドリー

ルミナの

ゲームキャラへの愛は、ダイヤの結晶のように美しくて貴いもの。そんな想いを発散できる、女の子だけのコーナーです。

――今回は「KOFの京か庵」対決。そして、多く来たのは"京"でした！

●初めて逢ったのは6年もまえ……。なのにいまだ高校生（笑）。もう何歳になったのやら。 東京都 モンモス
――まさに永遠の少年なのね。

●何から何まで、全部大好きです。好きすぎて、もとの設定を無視して新たなストーリーを描いて売ってしまうほどです！ 栃木県 霞龍
――妄想を膨らませてくれる？

さて、いろいろと叱咤激励のおはがきも届いている中、よい機会なので、ちょっと仕様を変えることにしました。次回からはキャラクターでなく、毎回、ある条件に当てはまったキャラクターを描いていただきたいと思います。より"フェチ"に迫る次回のお題は「銃」。銃（みたいなもの）を持ったキャラならなんでもよし！ じつは穴場なこのコーナーに、たくさんのフェチ作品を、ね！



神奈川県 ベーベージャム DC00013294



千葉県 メダリストン

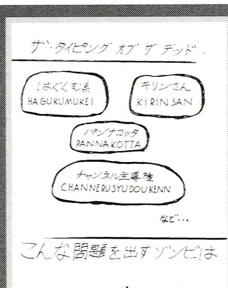
魂の叫び!! soulshout 500ドリー

ゲームだからしょうがないとわかっていてもあえて入れたくなる、心の底からのツッコミをプリーズ。

●涼よ！ 一度でいいから絆創膏取り替えてくれ！
愛知県 おやじゲーマー DC00012397

●『サクラ大戦』のさくら！ 光武で2発かかる敵を、生身で1発で倒せるのなら生身で戦えよ……。
兵庫県 寺本欣正 DC00012769

●『クレイジータクシー』よ！ あの運転で金取るんかい!! 気持ち悪いし、お金取られるし……。
埼玉県 ハエと僕 DC00010562



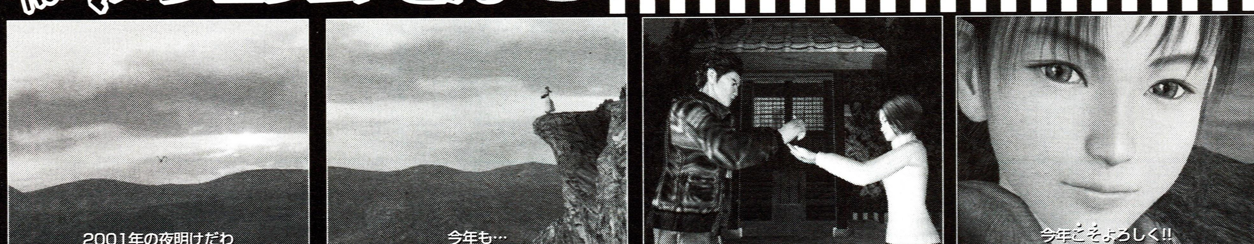
茨城県 ティークス DC00013989

チェーンメール供養 アーメン

クリスマスともなると、楽しい気分に冷水ぶっかけるかのようなチェーンメールがよく届くものです。皆さん、世間が騒いでいるほど楽しくないのでしょうか？ そんなわけで今回ご紹介するのは、クリスマス関連の2通のチェーンメール。まず1通は軽く、イブの日までに7人に送れというもの。そうすればクリスマスは好きな人と過ごせて、その人と永遠に結ばれる……とウソが書いてあります。最後には★で描かれたツリーが白々しく現れます。そしてもう1通は、送った人数によって、恩恵がアップするというもの。ひとりなら、クリスマスの日に好きな人とバッタリ逢うことができ、その間、何段階かあって最終的に10人に送るとなんと、好きな人と結婚ができてしまうそうです。ちなみに誰にも送らないと、一生誰とも結ばれないのだそうですよ。いままで42人中38人は成功しているそうですが、このメールは何年もまえから出回っているものなのでしょうか？ いろいろ謎です。こんなメールに頼らず、皆さんは自力でがんばってください。年末年始もチェーンメール、受け付けてます！

c_kuyou@lycos.ne.jp

Remix マンガ シェンムーさん 第18章



©SEGA

はみさぽ ネズミといえば、昔"ねずんみ～"と呼ばれ、崇められた人がおりました。いまはファミ通DCでドリームキャストダイレクト通信やネットワークページの編集として活躍してます。答えはあの人ですぅ～。あとは荒沢さんの6択の答え、"運命の美人ゴキブリの小人ストーカー（ネズミ付き）"だと思いますがいかがか？（トム＆ジェリーならぜったいジェリー派なおほむら）→

編集長の表と裏
CHIEF EDITOR COLUMN

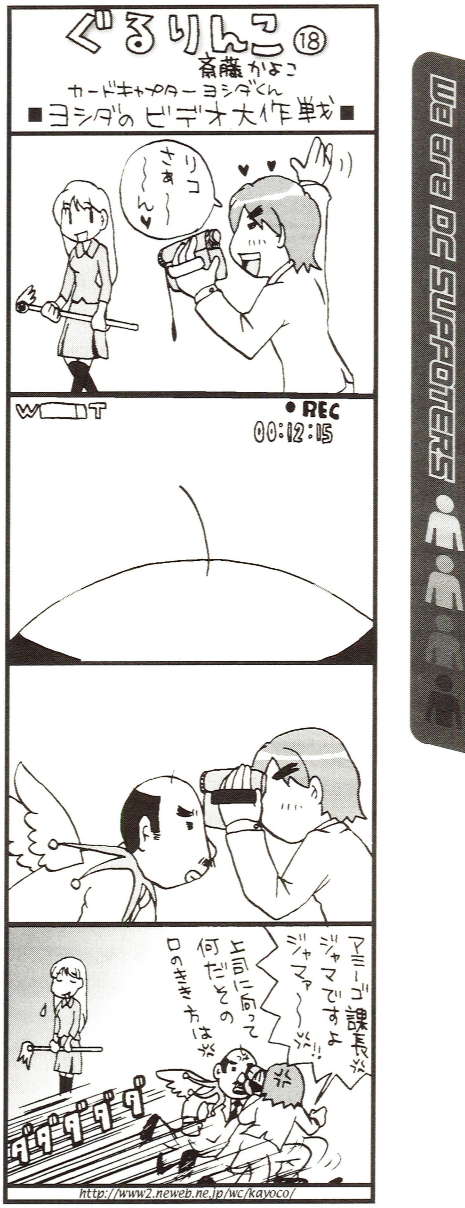
マルチプラットフォーム戦略とはボクたちはどう考えるべきなの？

DC以外のハードにもソフトを供給するという、セガのマルチプラットフォーム戦略が発表されてから約2ヵ月、PCやPDA、携帯電話をのぞくと具体的な発表はまだない。『サクラ大戦GB』報道以上の衝撃だが、個人的には「セガのソフトはセガ以外の機械で出てほしくない」という気持ちが強いのと同時に「セガのゲームが、たとえばPS2で出たらどの程度認められるのか」という興味もある。最近のセガゲームは文字どおり世界一の水準だと実感しているけれど、DCを知らない人たちもそのように認めてくれるのだったら、それは正直、見てみたい。しかし問題もある。来年発売予定のものを含めてすべてのゲーム機の開発機材に触ったことのあるプログラマーの話では、セガの大半のDCソフトを同じ品質でPS2に移植するのは不可能、という。たとえば他社がセガから移植の権利を買ってレベルの低い移植をして「セガのゲームってこの程度？」と思われるのも腹立たしい。皆さんはどう思います？

忘年会シーズン突入？ 関係なく飲んでいますが来年はどうなる？

12月1日、ワウ エンターテイメント中川社長取材。ぜんぜん違う新路線も聞いて来年が楽しみ。★某所で某DC大作をこっそり見学。★4日、海外ゲーム誌駐在員の籠谷さん、アルノさんとインド料理。業界事情にやたらと詳しい。★6日、ソニックチーム中社長取材。ちょっとしたハプニングもあったけどマスターアップして中さんもうれしそう。いけますよ『PSO』。★DVD版GameWaveで収録。見てね。★クライマックスグラフィックス西垣社長、ゲームサイエンス小川社長と和食。でも朝5時(笑)。★7日、アメリカのゲーム誌特派員、大渕さんたちとロシア料理。★9日、イギリスのゲームサイト特派員のジャスティンさんのパーティーに参加。古代祐三さん、彩乃さんをはじめ、セガやナムコのクリエイターも参加。★12日、NECインターチャネルの多部田さんを取材。裏話ばかりで、書けないことばかり(笑)。★14日、イギリスから『M-SR』スタッフが来日。よくできてます!!

（本誌編集長：相沢浩仁）



WE ARE DC SUPPORTERS

企画提案 皆さんからの声に編集長がお答え！

●『JET GRIND RADIO』で思ったのですが国内版と海外版でこんなに違ってるんですね。というわけで「ここが変だよ海外版」てな記事を見たいです。

兵庫県 柴田高光 DC00013379

※そうですね。『魔剣X』はかなり違うし。基本は声やパッケージの違いだけなんだけど『シェンムー』や『スペースチャンネル5』もぜんぜん違う印象だしね。

●ISAOの現状の特集をぜひやってください！

福岡県 白い魔人 DC00014064

※確かに、そろそろ新しい動きがありそうな気も!!

Q&A お悩み解決！ 疑問・質問よろず うけたまわります

Q 『ドリームスタジオ』の開発元の2社について詳しく教えてください。

兵庫県 寺元欣正 DC00012769

A ネクステックはセガの関連企業で、PC用『ダークアイズ』や古くはメガドライブ用『エクスランザー』（当時の社名はガウエンターテイメント）などを開発。空想科学は一連の『RPGツクール』作品の開発ほか、他社製品の移植などもしています。

ネスクテック http://www.sega-nextech.co.jp/
空想科学 http://www.kuusou.co.jp/

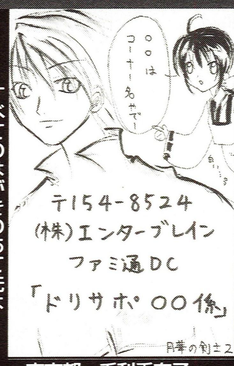
投稿のきまり＆募集中のお題

文字投稿のみメールでも受け付けています
info@f-dc.com

①投稿は、はがきかはがきサイズの厚紙にペン（鉛筆不可）で書いてください。スクリーントーンを使用する際は、はがれないようご注意を。
②投稿には住所・氏名・年齢・電話番号・ペンネーム（希望者のみ）・会員番号（サポーターズ会員のみ）を忘れずに記入してください。メール投稿の場合も同様です。
③封書での"まとめ投稿"もオーケー。その際は各投稿はがき（厚紙）の裏側に②の項目を記入してください。
④あて先には各コーナー名を忘れずに記入してください。
⑤2月23日号分の締切は1月19日です（必着）。"お題"が複数号にわたって共通する一部のコーナーは、第1次締切が過ぎてもそのまま持ち越されます。

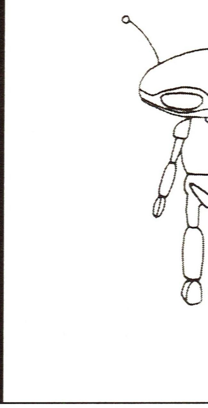
《各コーナー補足》
■もしも○○が……
次回のお題は"天使"です。
■D2シンドロームDUEL
次回のお題はページ右端のキャラです。コピー機などで拡大したものに落書き、コラージュ等を施してください。
■キャラフェチ
次回のお題は"銃"です。

すべてのはがきのあて先は…



東京都 毛利香奈子
DC00013318

D2次回のお題



はみさぽ 昔"ねずんみ～"とか呼ばれていたことのあるにっしーのことなんかはどうでもよくて、私も飼ってました。ハムスターのミミちゃん（♂）とモコちゃん（♀）。誤って踏んづけて重体になっても元気になってくれたり、マックス30匹（15倍！）にも親族を膨れ上がらせる生命力に感服！ げっ歯類サイコー!! 私も彼らのように生きていきたいです。（ヒゲ太）

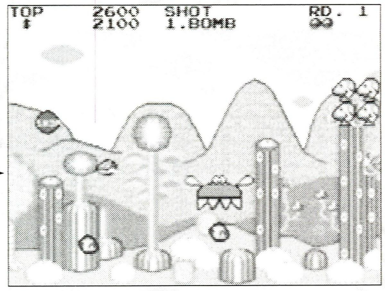
SEGA FAN 2000 セガファン・ミレニアム vol.7

http://www.dricas.com/segafan/

文/川口洋司

profile

dricas.comのWebマガジン『SEGAFAN2000』(毎週金曜日更新)の編集長。セガとのつき合いが業界一長い(マークⅢからDCまで)のだけが取り柄。



➡パステル調のグラフィックとサンバふうの音楽がインパクトを与えた『ファンタジーゾーン』。オパオパはセガのゲームを代表するキャラクターである。

毎週金曜日にお届けしている『SEGAFAN2000(以下2000)』。来年は2001になる予定。たぶん。

12月1日(金)

メガドライブの時代、『ゼロウィング』を最後に消えてしまった伝説のメーカー、元東亜プランの上村さんに、久しぶりにお会いした。そう言えば、『武者アレスタ』も東亜プラン発売だったなぁ。幻の未発売ソフト『TEKIPAKI』の話になり、とても懐かしかった。あのゲームは、そこそこに出来もよく、チューニングさえ終われば発売というところまでいっていたと思う。メガドライブには、このように不幸にして発売されなかったゲームが何本かある。たとえば『テトリス』とか。あれも本当に出来がよかった。

12月5日(火)

韓国のネットワークゲームサイトが日本に上陸するというので、ネット運営会社に話を聞きに行く。最近アメリカや韓国、台湾では、本当にこの種のゲームが盛んらしい。日本はずっとゲームの先進国だとばかり思っていたのだが……。インフラの整備が遅れたのが痛い。近い将来ネットワークゲームがゲームのスタンダードなスタイルのひとつになるのは間違いないので、日本の先駆的リーダーセガに、がんばってほしいと思う。そう言えば、先日オーバーワークスの瓜生さんとお話ししたが、ああいうネットセンスのいい人がいるのは心強い限りだ。次回作も期待できそう。

12月8日(金)

エコー・ザ・杉林が『ファンタシースターオンライン』のトライアル版を持ってきたので、みんなで楽しむ。目指していることは理解できるので、あとは運営面がどうなるかだろう。このゲームを機にネットワークゲームに対する考えかたが変わり、より多くの人が新しいエンターテイメントに慣れ親しんでくれることを願う。電話代の問題さえクリアーになれば、日本もネット先進国になれるだろう。いよいよセガの時代到来なるか? 夕方ようやく『2000』がサイトアップ。今回も原稿が遅れ、デザイナーさんに迷惑をかけてしまった。

パフューム・オブ・現場 byアソビン高重

――12月某日

セガハードで発売されたすべてのゲームをランク付けしてしまうコーナー"セガ・オールコンシューマーBEST100"だが、12月8日更新号まではランキングが未完成だった。

これにはいちおう、「投票数が100ポイントに達するまではランク入りを認めない!」という立派(?)な理由があったのだが、あまりにも長期間にわたってランキングが完成しないため、正直あせりはじめていた。

しかし、21世紀を目前に控えて、ついにランキングも完成。これで胸を張って21世紀を迎えられるというものだ。まあ、最後にランクインした作品が『鋼鉄帝国』なあたりは「セガファンってば……」な感じだが。

びんぼうなひととき

第10回 【第1回 びんぼうカップ】

文・服部博文

(有)びんぼうソフト社長。社員はひとりである。大学で法律を学ぶが、なぜかプログラマーになる。なぜかいまごろ友だちから『ブルースティンガー』を借りてやった。おもろいが、視点の切り替えがやばいかもしれない(汗)。

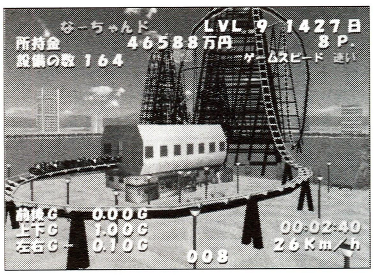
第1回びんぼうカップが盛大に終了した。応募総数は82万通である(多少の誇張あり)。今回の審査基準は"ジェット博士の独断と偏見"という、曖昧かつ意味不明な基準であった。審査基準はないと言っているのと同じである。

大会の会期がおわり、ファイルをまとめてPCにダウンロードする。プログラムに少し変更を加えれば、"フリーライド"のように簡単にパークを切り替えることができる。役得というやつだろうか(違)。ひたすら見る。酔いやすい体質じゃなくてよかった。何を隠そう、いままで3Dもので酔ったのは『ブルースティンガー』ぐらいである。

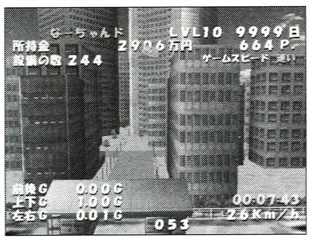
意外だったのが、デザイン部門を意識したと思われるテーマパークが少なかったことだ。もっとテーマパーク自体のデザインに凝ったものがあるかと思ったが、ほとんどがジェットコースターがメインなのである。あと今回の特徴として、コースの急カーブが減ったことが挙げられる。前作より最高スピードが上がったので、十分スピード感があるからだろうか。それともフリーライドで急カーブのコースはすでにたくさんあるからだろうか。

とりあえずいいと思ったものを30ほど選ぶ。その中からさらにいいものに絞っていった。心情的には多くの作品を応募してくれた人には受賞してもらいたいのだが、名前は気にせずに純粋に内容で選んだ。入賞候補を10個にまで絞った。とくにコースター部門は差が少なく、5個に絞るのに苦労した。この段階で、同じ人の作品が複数入っていた。やはりたくさん応募してくれる人のものはいい作品も多い。でもなるべく多くの人に受賞してほしいので、ひとりが複数の受賞をすることはないようにした。ジェット博士の独断と偏見と言いつつ、(本誌編集部の)古屋さんとにっしーさんの意見も聞く。なるべく誰もが納得するような審査をしたいからだ。

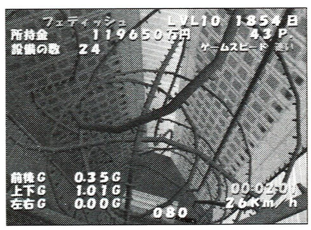
と言うことで10個の入賞作品が決まった。詳細は本誌125ページ及び『ジェットコースタードリーム2』ホームページにて。



⬆『なーちゃんど』 FUJIYAMA風のコース。ベンチなどの細かい配置が個人的には好きです。



⬆『なーちゃんど2』 町の中を疾走します。意外と少なかったビルだらけの遊園地。



⬆『フェティッシュ』 ビルの中にイバラが詰まっています。異様な世界をお試しあれ。

『ジェットコースタードリーム2』HP http://jd2.dricas.ne.jp/

温泉のこと

構成・文・題字 瓜生貴士
structure/write/the title lettering. TAKASHI URIU

profile
（株）オーバーワークス・温泉プロデューサー28歳東京出身。『あつまれ！ぐるぐる温泉』など、おもにネットワークビジネスに携わる。現在は『ぐるぐる温泉』の次回作に意欲的に取り組む傍ら、消極的にダイエットに励む。蕎麦と豆腐が大好物。前世は犬。

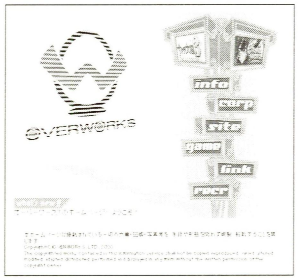


コラム column. 【温泉よ！どこへいく…その20】

今年プロデュースしたのは温泉の姉妹品ばかり。来年は新作リリースするぞ！ 来年も応援よろしくおねがいします。

今年最後のコラム。今年もいろいろありました。この季節になると、とかく多くなるのがいろいろな表彰式。音楽関連、スポーツ関連をはじめ、今年の10大ニュースなんていうのも。そういった賞のひとつに"ゆうもあ大賞"っていう賞の表彰式が行われました。こんな賞あるなんて知らなかった。なんでもその年にいちばんユーモアを振りまいた人に授与されるという、なんとも審査基準が中途半端に感じる賞なんですが、その表彰式での森首相のコメントがすごく気になった。主旨だけを述べると「夜中にやってるTVはけしからん。暴力、エログロ、ナンセンスをみんなで追放しましょう」といったものだ。マスメディアにしてみれば、一国の首相が放送内容に関して批判的なコメントをしたのだから、表現の自由という観点から今後もいろいろと議論が巻き起こるのかもしれない。そういえば以前、中曽根首相の時代にも同様の発言がもとで、当時はいまよりももっと過激だった深夜番組が相次いで放送を自粛したころがある。毎週土曜日の夜中に親の目を盗んでコッソリその番組を楽しんでいたので、すごく残念だった思い出がある（笑）。最近の似たような話では北野武監督作品の『バトル・ロワイアル』。残念ながら僕はまだ見ていない。年末に時間がとれたら見に行こうと思っている。この作品の過激な内容に関して、町村文相が映倫管理委員会に自主規制を強く要請したのは記憶に新しいところだ。

僕はマスメディアにおける暴力や性表現、そのほかあらゆる差別表現などを肯定するつもりはない。確かに識者が言うとおり悪影響もあるのだろう。ただ陽が当たる所には影ができる。影のない絵なんて薄っぺらいだけの淡白な絵だ。文化の発展にこの影は欠かせない。ビデオが爆発的に普及したのもアダルトビデオが貢献しているし、インターネットも然り。世の中をエネルギッシュに変えていくのはいつもこの影の文化だ。ま、ともあれ"ゆうもあ大賞"の受賞式で、醜聞に満ち溢れた政治家から倫理観の話題が出ること自体が、いちばんのユーモアだったと、ちょっと苦笑い。また来年！



⬆オーバーワークスのHPがリニューアル！気になるあの新作は要チェック！
http://www.o-works.co.jp/

Les infos chaudes du DC

—フランス発ドリームキャスト事情— N°14

Par GREG（Gregoire Hellot）

久しぶりに"メラ"でなく"フォイエ"で敵を燃やしたフランスのゲームライター。最近自分のテレビ番組で『シェンムー』のテーマのために中華料理でロケ。漫才企画"麻布十番"も見てね。http://www.2000creators.com



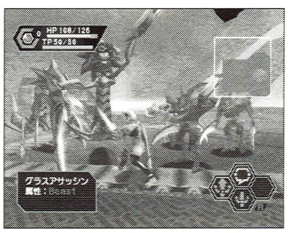
"泣いた"までじゃないのですが、初めてゲームに"感動"したのはメガドライブ版の『ファンタシースター（以下PS）II』でした。みんなは覚えているかな？ 主人公の妹"ネイ"は、ゲームの途中で作られた生命体だと気づき、仲間のために犠牲になったキャラなんです。当時は「ゲームはおもしろいだけでなく、楽しませるだけでなく、感動もさせるもんだね」と感じたのです。すばらしかった。いままで"計算ゲー"だと思っていたRPGにはまって、つぎつぎとやって、『PSIII』をやったときは「あれ、『II』の人たちに関してはひとこともないのか」とがっかり。『IV』はすべての謎が解けてうれしかったし、ネイもどきのキャラもいたからうれしかった。そしてサターン時代、『ファンタシー・アース』の噂に祈って、がっかり。DC時代、もう二度と新PSが出ないと信じていたとき、『PSオンライン』発表。うれしゅうござりました、本当に。

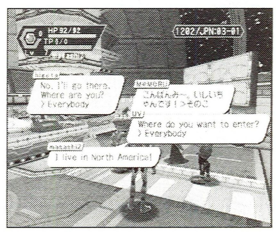
そして先週、フランスのセガに誘われて、スクープ的にテストプレイさせてもらった。これからはグレッグの『PSオンライン』初体験日記です。よろしくお願します。キャラ作り。うーん、どうしよう。サイボーグっぽいのが強そうだが、やっぱりネイがいい。女ハンターにして、紫のロングヘアーにかわいい目。服はやっぱり紫のワンピースで、やせたボディー。ネイ復活完成！ 名前ももちろん、"Nei"。 完成度60パーセントのフランス語版でしたから、テキストは半分バグった日本語（たとえば「$u=$:u」ってメッセージがときどき表示される）と半分英語。メニューだけはフランス語でした。とにかく森に行こう！ セガの方のアドバイスを聞かず（メガドライブ版やってないくせに、と思った）ファイト！ 死。うわっ、マッハ雑！ 1時間後、レベル2になって、サベージウルフやブーマをいっぱい倒して、テクニックを入手して、ゲームの広さ、偉大さを感じ始めた。はまった。PCゲームの『ディアブロ』っぽいダンジョンRPGは恐かったが、逆に好きになってやめられなくなった。『PSオンライン』中毒。戦闘について、文句はちょっとありますが、それ以外はすごくよくて、いままでやったゲームの中でもこんなにわかりやすく、かっこいいメニューは見たことないです。本当に。これを読んでいる君はすでに買ったと思うが、3月まで待つしかないフランス人の哀しみを忘れず、僕のぶんまで遊んでくれ。うーうー。

GREG'S RECOMMEND グレッグのおすすめコーナー！

➡海外でも大注目の『PSO』。世界で最初に遊べる日本のDCユーザーはかなり幸せですね。グレッグもいろいろな方法を駆使してつないでいるそうなので、妙にマニアなフランス人のネイと出会えるかもしれませんよ。







～ハートフル♥エッセイ～

酒と涙と男とドリキャスとセーラー服と（以下略）

text:田川ラメ夫 ⬇profile

●年に3回は博多に行こうと決意しつつ、そのまえに人様にきちんと自分の職業を言えるようなシッカリした仕事をしようとも決意した自称デジタル系おやじ。キャラメルポット様のホームページ上で連載を始めるかも。今年のマイ流行語大賞は"だっふんだ!"に決定（涙）。感想などはmail@rameo.comへ。

水炊きは水ノ江滝子の略称だとボケても最近のヤングには理解できないのでオヤジのみんなは要注意！

というわけでどんどん自分のギャグが通用しなくなってきてることが博多で発覚してブルーなラメ夫でございます（涙）。もう年の瀬ですな。今世紀最後のクリスマス・イヴは日曜日ですがその影響ですかね？　巷ではカップルが目立ちますな。これ見よがしですな。イヤなシーズンですな。イチャイチャしやがって目障りですな。そんなバカカップルは消えてほしいものですな。言いすぎです（涙）。

ま、そんな師走ですがオレは知り合いの女性が作るホームページ用に着ぐるみ撮影のカメラマンをしたり、念願のキャラメルポット様におじゃましてインタビューしたり水炊き食べてご機嫌になって酔っ払ったり（涙）、いままさにこの原稿を書いてる翌日に韓国へ取材に行くので、そのまえに終わらせなければならない仕事4本を泣きながらこなしたりと、なかなかに充実した12月を過ごしております。ちなみに博多は第2の故郷に認定しました。勝手に。でも焼酎のボトルに"羅滅王"と書いても決して"ラメ夫"と読めないので気をつけましょう（涙）>キャラメルポットのみなさま。

さて、そろそろ韓国に行く準備（円をガバスもといウォンに替えたりね）があるのでムダ話はそこそこにして本題に入りましょう。

今回のテーマは"2000年に発売されたドリームキャストのゲーム心のベスト5"です！　いえーい、ありがち！　うるせぇ（涙）。まぁこの時期恒例の企画なんだけど、べつに読者ちゃんの投票だとか売上とかとは無関係な、完全なる個人的趣味で選んだベスト5を発表いたします。まだ遊んでないゲームがあったら、これを期にプレイしてみてはどうでしょうか？　それでは発表していきましょ！

第5位：ゴーレムのまいご

パズルゲームって、ルールが単純で、なおかつ奥が深いってのがベストなんだけど、それだけじゃあ飽きちゃうのね、オレ。でも本作はすごく個性的でグッとくる紙芝居（ビジュアル）シーンを挿入してて、それ見たさについハマってしまったっす。複雑になりすぎてないギリギリのルールといい、ダウンロードで遊べるものも含めて約180ステージというサービス精神、そして価格の安さ。ゴーレムのかわいらしさとストーリーの切なさは必見。つーか、個人的にはプレイ中にいちばん涙を流したゲームでもあります。愛してます。

第4位：クレイジタクシー

レーシングゲームではありますが、プレイ感はむしろ格闘ゲームやシューティングに近いですね。これだけ爽快（痛快）な気分を味わえるゲームも珍しかったなーと。10人に遊ばせると9人は3分で本作のトリコになってました。BGMのバカっぽい（いい意味でな）メロコアもぴったりマッチして、まさにクレイジー。やり込むほどドライビングテクニックやルート取りがうまくなってる自分に気づく作りもナイス。愛してます。

第3位：ジェットセットラジオ

目新しい技術とゲーム本来の気持ちよさの融合、とでもいいますか。アクションゲームとしての難易度はかなり高いけど、それでも遊ばせてしまう絶妙の演出とバランス。トリックコンボが決まったときのキンタマがキューッとなるような快感。下品でゴメン。このテのゲームは企画ありきでゲーム自体はショボくなりがちだけど、ここまで高い水準に、かつクールに仕上げるとはサスガです。自作のグラフィティを使えばストリートキッズ度もアップ。……そろそろ32になるオヤジが"ストリートキッズ度"って書くのもナニだけど（涙）、すばらしいっす。

第2位：L.O.L.

世界観、キャラクター、ストーリー、音楽のどれをとってもすばらしかった。ゲームはアクションアドベンチャー的ニュアンスが強いけど、プレイ直後の達成感がもっとも重い（深い？　強い？）ゲームだった。生きること、生活すること、干渉すること、接触することに対して漠然と、でもシッカリと考えなきゃ、と感じました。こういうゲームを作る人のことをゲームデザイナーと呼ぶんだろうなぁ、なんて思ったり。エンディングでは自分でもビックリするほど号泣しましたヨ。愛してます。

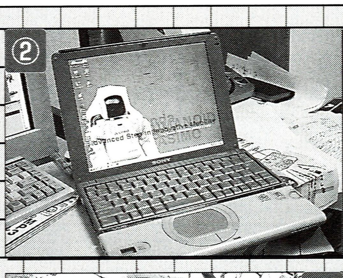
第1位：ROOMMANIA#203

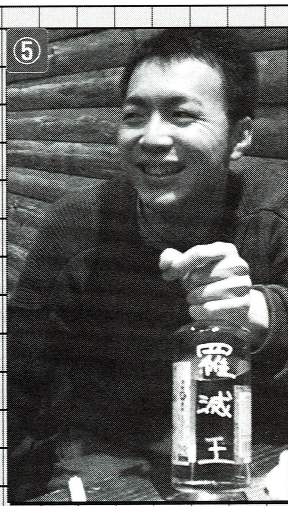
他人の生活を覗き見て、よかれと思う方向へ導くという発想の斬新さと、同時に感じるもどかしさ。キャラクターと彼らが住む世界の執拗なまでの構築には愛があります。徹底したサービス精神とこだわりには脱帽。よくぞこのゲームを作ってくれたとすなおに感謝してますよ。すごく愛してます。

とまぁ、こんな感じです。……やっぱり無意味な駄文のほうがおもしろいね、オレの原稿（涙）。

http://www.rameo.com/bakagame/にカマ～ン！

①

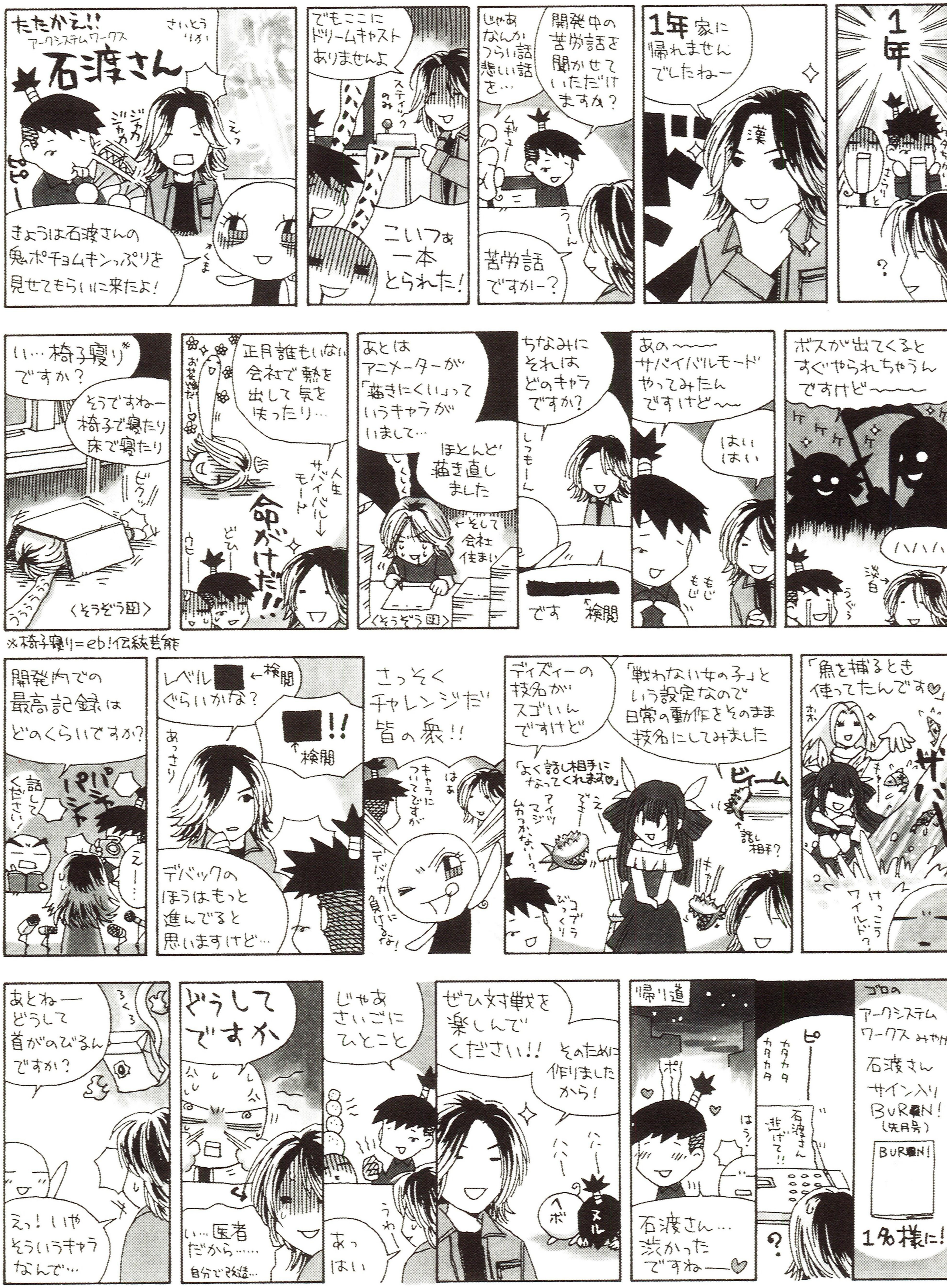

②


⑤


③


④


①今月の衝動買いその1
②今月の衝動買いその2
③水炊きのお店に予約の電話を入れるキャラメルポット社長。
④ラメ夫さんカメラマンデビュー第1弾がこういう写真（涙）。
⑤こんな名前でキープしちゃうと、つぎに来たときに思い出せないのでは？（涙）



21世紀にやってほしいことなどのリクエストを160ページの「ここ行けゴロ」係まで！

●『ギルティギア ゼクス』の完成で、ひと息ついているアークシステムワークスの石渡さんに裏話を聞きに行った！　すばらしい人だった。（ホモ疑惑発覚のコブラ）

I ♥ DC

アイラブディーシー

君たちのDCへの熱き想いを まっすぐな気持ちで受け止める。

500ドリー&DCソフト

キミたちがプレイした、ゲームに対する悲喜こもごもの批評文を多数掲載。ソフトプレゼントも大好評継続中だ!!

MARS MATRIX

メーカー/カプコン　発売日/2000年11月9日　価格/5800円

●アーケードでは初心者を寄せつけないほどの高難度で知られている本作。コンシューマー版ということで、設定を変えればある程度はやさしくなるのかな、と思っていたのだがとんでもない。難易度レベルが8段階もあるのに、もっともやさしくしても敵弾の数、スピードともに尋常でないのはちょっと……。ドリームキャストオリジナルのアレンジモードも、敵キャラが違うというだけでとくに目新しいところは感じられなかったし、難しいのも変わらず。どうせなら代わりにもっと難易度が低いやさしいモードをつけてほしかった。完成度が低いというわけではないが、それでもあまりの敷居の高さゆえ、買って2日でゲームの楽しさがわかるまえに挫折。難易度に関しては、もっとコンシューマーへの配慮が必要だったのでは？ サターン版『ストライカーズ1945』などを見習ってほしいと思った。

評価：?点

DC00014253　瑠海亜3世　25歳♂

●アーケードで人気の2Dシューティングの移植作。移植に関してはさすがカプコンというべきか完璧です。それどころかドリームキャスト版には、アーケードにはなかった豊富な追加要素がある。ゲームセンターでクリアーしたという人なら、敵の配置を全部変え、ほとんど新作ともいえるようなアレンジモードで心機一転、新たな気持ちでプレイするもよし、追加モードを購入するための点稼ぎにハマってみるのもよし、未経験者、初心者なら難易度を下げて少しずつ慣れていくのもよい。三者三様の楽しみかたができるはずです。ただし難易度を下げても後半の弾数はハンパじゃないので、クリアーするにはそれなりの腕と努力が必要。本格シューティングが好きな人にはたまらない1本です。

評価：?点

DC00013614　RVR-33-S　24歳♂

●ゲームセンターではあんまりやり込んでなかったんだけど、同じカプコン&タクミ制作の『ギガウイング』がよかったので、これも買ってみました。1ボタンだけでいろんな攻撃方法ができるっていうことがじつに新鮮でよかったけど、とっさにボムが使えない（一瞬にして無敵になれない）のがシューティングがヘタクソなボクにはツラかった……。それでも知らず知らずのうちにやり込んでましたけど。最初のうちはコンティニュー回数に制限があるので、なかなかエンディングまでいけなかったんだけど、かえってそれが「よし、最後まで見てやるぞ！」って気持ちにさせてくれたように思います。稼いだスコアで追加要素がどんどん増えていくのも家庭用ならではで、久々にすごくやり込みがいのあるシューティングだった。ですがいまだに全部の要素を出し切れてません！　この調子でぜひアーケードでも続編を出してほしい！

評価：90点

東京都　明日論1Ghz　29歳♂

そのほかのドリームキャストソフト

L.O.L. ~LACK OF LOVE~

メーカー/アスキー
発売日/2000年11月2日
価格/6800円

●発売まえから期待していたタイトルだったので、独特の世界観にもすぐに慣れました。映像も音楽もストーリーも、派手でこそないものの、どこか温かく、引き込まれるものになっています。完全なテキストレスなので、何をすればいいのかわからなくなる場面はたくさん出てきます。でも、わずかなヒントを頼りにそれを解き明かしたときの気分は最高です。キャラも愛着のわくデザインなので、どなたでも気軽にプレイできるはずです。テキストレスという初の試み、プレイする人によって評価は千差万別でしょうが、個人的には大満足の内容でした。それに坂本龍一氏の音楽を聞くために買っても損はないと思います。

評価：90点

DC00010291　牧野大輔　17歳♂

トリコロールクライシス

メーカー/ビクター インタラクティブ ソフトウエア
発売日/2000年11月9日
価格/5800円

●キャラクターが画面の中で生き生きとし、世界観とグラフィックのイメージがマッチしていて◎です。内容のほうは、一見してキャラゲーなので単純明解にサクサク進むのかと思いきやそんなことはなく、奥の深い合成システムなどで久々に熱中してしまいました。合成が重要な要素としてうまく機能していてとてもおもしろいです。アドベンチャー部分とロープレ部分とのバランスもよく、プレイしていて疲れないので、女性からロープレ好きまで誰でも楽しめると思います。ただ、イベントは豊富ですが、演出で見せる工夫がもう少しあれば、キャラクターそれぞれの個性がもっと出せたんじゃないかなというのが正直残念なところ。ゲーム誌のイラストや記事で見た、"魔法で試験なロープレ"の言葉で敬遠してしまった人へ！　このソフトかなりイケます。ロープレの本数が少ないドリキャスの中でも良質の作品だと思いました。

評価：96点

DC00014273　CIPHER　30歳♂

●戦闘が楽しい！　半リアルタイムの戦闘はテンポもよく、"スキル"という概念や"御使い"と呼ばれるオプション（？）のパラメーターやクラスを自由に動かせるため、戦術的にやり込める出来になっている。さらにエンカウント率を任意に3段階から選べるので、移動時のストレスも少ない。小技だが、つぎのレベルまでの経験値をビジュアルメモリに表示するのもいいアイデアだ。女の子が主人公ということで敬遠している人もいるだろうが、それはプレイすればまったく気にならなくなると思う。ただ、イベントが非常に見つけづらいことと、前半のほのぼのした感じから一転、後半からシリアスであと味の悪い展開になるのは賛否分かれるところだろう。私自身は最後までほのぼのといってほしかったのだが。しかし、斬新なシステム

12/2～12/15 編集部員たちはコレにはまった!!

1位 ファンタシースターオンライン(DC)…………3人
2位 サカつく特大号(DC)…………2人

いままで『PSO』トライアル版にハマっていたメンツが、そのまま本編へ移行したって感じ。いまはまだ発売まえなので、サーバーもガラガラ。みなさんよりもさきにあんなことやこんなことをしては一喜一憂している様子です。そしてその集大成が今号の別冊付録。いいデキでしょ（宣伝でした）。

編集者名	ゲームタイトル	編集者名	ゲームタイトル
相沢浩仁	ファンタシースターオンライン(**DC**)、MSR(**海外DC**)	加藤	サカつく特大号(**DC**)
NORIKO	なし	みのちん	AZITO 3(**PS**)、ファイナルファンタジー(**WSC**)
コブラ小林	青の6号　歳月不待人(**DC**)、Canvas ～セピア色のモチーフ～(**PC**)	にっし～	ドグウ戦紀 －覇王－(**DC**)
SIN荒沢	ファンタシースターオンライン ネットワークトライアルエディション(**DC**)	髭太	ファンタシースターオンライン(**DC**)
こだまっち	サカつく特大号(**DC**)	古屋44歳	探偵紳士DASH!(**DC**)
田村	ファンタシースターオンライン(**DC**)	池村通信	なし
えんどう	ソニックアドベンチャー2 体験版(**DC**)、北斗の拳(**PS**)	すけお	なし
ムネタツ	ギガウイング2(**DC**)、ドラゴンクエストIII ～そして伝説へ～(**GBC**)	あさごろう	なし
おほむら	パワースマッシュ(**DC**)	ちるぞう	ルナティックドーン オデッセイ(**PS**)
鈴木ノリック	サンバDEアミーゴ Ver.2000(**DC**)	いのふえ	なし

DC＝ドリームキャスト、PS＝プレイステーション、GBC＝ゲームボーイカラー、WSC＝ワンダースワンカラー、PC＝パソコン

ながら敷居を低くまとめてある良質RPGであることに変わりはない。RPG好きにオススメします。

評価：80点

DC00013855　Go～ta　29歳♂

メルクリウスプリティ end of the century
メーカー／NECインターチャネル
発売日／2000年11月16日
価格／6800円

●本作は数年まえにリリースされたパソコンゲームのリメイク。DC版はかなり謎解き的色合いが強くなっている。もとがパソコンゲームということで、よくも悪くもパソコンライクな作りであり、説明不足、手順の煩雑さ、単調さなどがさき立ち、魅力あるホムンクルスの存在をスポイルしている気がしてならない。また、序盤から中盤までの育成期間はかなりの忍耐力を必要とするし、ほとんどの謎とイベントが2世代以降に発生、進展する仕掛けのため、相当な労力が必要とされる。これらの理由により、プレイする人を選ぶソフトながら、その難問をクリアーしたあとに明らかになる事象は雄大さに富み、多彩な表情を見せてくれる。そこまでの苦労に十分見合うだけの世界を体験させてくれるはず。

評価：68点

DC00010425　アルフォンス　47歳♂

●ホムンクルスと呼ばれる人工生命を育てながら、世界の真理や謎を解き明かすのが目的。ゲーム序盤はホムンクルスもまだ幼く、できることにも限度があるために地味で作業的になりがちだが、成長するにつれクンスト（宝石作成）やバーチャクリスタル（仮想世界）探索などができるようになる。さらに会話のバリエーションも増え、好感度次第ではドキッとさせられる発言もある。また、ホムンクルスのアクションや表情も非常に豊かで見ていて飽きがこない。独特の世界観や専門的な哲学用語など、万人には受け入れられにくい部分が多々あるため、人によっては大きく評価は異なると思うが、個人的にはキャラ、世界観ともに十分満足のいく出来だったと思う。作業的な部分が我慢できる人、哲学してる人、育成好きかつ『プリンセスメーカー』が好きな人なら大丈夫だと思う。それ以外の人にはちょっと難しいかも……。

評価：70点

DC00013614　RVR-33-S　24歳♂

エアロダンシングF 轟つばさの初飛行
メーカー／CRI
発売日／2000年11月16日
価格／3800円

●単なるファンディスクと侮ってはいけません。本作の目玉である通信対戦は、インターネット使用であるにもかかわらず、レイテンシーをほとんど感じさせない秀逸なデキ。サーバー環境もユーザーへの配慮を感じさせるもので、あいさつ抜きでサクサク対戦したければクイックロビー、友人と談笑しつつプレイしたければコミュニケーションロビーと使い分けができます。通信対戦環境のお手本になりえると思います。オフラインでのプレイでは、敵機のAIが向上している（強くなっている）気がしました。愛嬌あふれるつばさちゃんのセリフも必聴で、『エアロ』ファンだけでなく、ネットゲーマーにはお買い得なソフトです。

評価：95点

DC00013644　だいふく　29歳♂

好評連載

お願い！ DCに移植して!!

前回1位に返り咲き、「やっぱすごいネ」とか話したばかりだった『NiGHTS』が、わずか1号で首位陥落。票数も3位とわずか1票差。このままどんどん票が減っていく可能性もなきにしもあらずなのだ。また最近の傾向として『To Heart』など、18禁美少女パソコンゲーム作品の移植希望が多くなってきている。これはもともとその類いだった『探偵紳士DASH！』の発売が近づき、ひそかに同ジャンルに興味のあったユーザーが、「ならこれも！」という感じでリクエストしてきたためだと思われる。現状ではまだランクインはしていないが、将来的にはちょくちょく顔を見せそうな気配。さあどうなる？

12/2～12/15 移植希望BEST10

順位	前回順位	ゲームタイトル	メーカー	機種名	票数
1	4	グランディア	ゲームアーツ/ESP	SS/PS	32
2	1	NiGHTS(ナイツ)	セガ・エンタープライゼス	SS	26
3	3	AIR	Key	PC	25
4	2	THE KING OF FIGHTERS 2000	SNK	NG/AC	22
5	6	ときめきメモリアル2	コナミ	PS	17
6	5	バーニングレンジャー	セガ・エンタープライゼス	SS	12
7	7	街	チュンソフト	SS/PS	11
8	7	メタルギアソリッド	コナミ	PS/PC	10
8	9	餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK	NG/AC	10
10	-	風来のシレン2 ～鬼襲来！シレン城！～	チュンソフト	N64	7
次点		北斗の拳 ～世紀末救世主伝説～	バンダイ	PS	6

※PS＝プレイステーション、SS＝セガサターン、N64＝ニンテンドウ64、NG＝ネオジオ、AC＝アーケード、PC＝パソコン
※本誌アンケートハガキから、無作為に500通選んで集計。

批評文投稿大募集中!!

DCソフトの批評文を大募集。郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、電話番号、DCサポーターズ会員は会員番号、そして批評文と評価（100点満点で何点か）を書いて下記のあて先まで、ハガキかE-mailでご応募ください。掲載者全員に500ドリーを、さらに抽選で毎号2名様にDCソフトをプレゼント！ 欲しいDCソフト名（消印後に発売予定のソフトや限定版は不可）も忘れずに記入してね。記入漏れやパクリ、プレイしないで書いた最低なウソ投稿は当然無効です!!

あて先
〒154-8528 (株)エンターブレイン ファミ通DC編集部
「I♥DC」『ゲーム名』批評文投稿係
もしくはE-mail:fantasic@themis.dricas.com

掲載者全員に500ドリー、さらには抽選で2名に好きなDCソフトを進呈!!

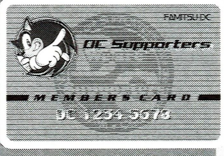
今号のソフト当選者　DC00013614 RVR-33-Sさん　DC00013855 Go～taさん　オメデトウ！



ドリームキャストをみんなで応援しよう!!

★入会特典

◎メンバーズカードの発行
◎毎月イベントを開催
◎会員ホームページへの入場
◎メールマガジンの配信(要申込み)
◎ジョイポリスの割引サービス



⬆これがDCファン羨望のメンバーズカード。

★7つの誓い

その1 ドリームキャストが1000万台売れるように応援する!

その2 全世界の全メーカーがドリームキャストに参入するように呼びかける!

その3 優秀なクリエーターにドリームキャスト用ソフトの制作を呼びかける!

その4 良質なソフト作りを続けるメーカー、ソフトハウスを応援する!

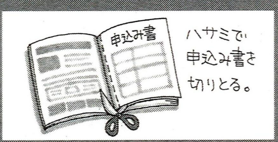
その5 ドリームキャストユーザーとクリエーターの交流をサポートする!

その6 ドリームキャストならではのスタイルを提案する!

その7 ファミ通DCを毎号買う!!

★入会手続き

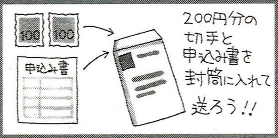
1. さまざまな入会特典があるDCサポーターズ。これに入会したい人は、まず、右ページにある入会申込み用紙を切り取ろう。ただし、切り取りたくない人は、コピーを取ってもオーケーだ。





2. 申込み用紙を切り取ったら、名前や住所、電話番号などをしっかりと記入し、以下のアンケートに答えてほしい。みんなの意見が、これからのサポーターズを作っていく。真剣に答えてくれ。

3. 申込み用紙に記入したら、切手200円分を同封し、下記のあて先まで送ってくれ。約1カ月後、キミのもとにメンバーカードが郵送される。7つの誓いのもと、ドリームキャストを応援するのだ。



★申込み用紙のあて先

〒101-8691
東京都千代田区神田郵便局　私書箱10号
ファミ通DC編集部
「DC サポーターズ入会」係

★問合せ先　サポーターズ入会に関するご質問は、info@f-dc.comで受け付けております。

DCサポーターズ

入会申込用紙

<table>
<tr><td>フリガナ</td><td></td><td>生年月日</td><td colspan="3">19　年　月　日</td></tr>
<tr><td>名　前</td><td></td><td>年齢</td><td>歳</td><td>性別</td><td>男　女</td></tr>
<tr><td>住　所</td><td colspan="5">□□□-□□□□　都道府県　市・郡・区　町・村</td></tr>
<tr><td>電話番号</td><td>―　―</td><td>FAX番号</td><td colspan="3">―　―</td></tr>
<tr><td>メールアドレス</td><td colspan="5"></td></tr>
</table>

切り取り線

アンケート

❶学校もしくは職業を教えてください。
①小学生②中学生③高校生④大学生⑤短大生⑥専門学校生⑦技術職⑧事務職⑨役員⑩公務員⑪自営業⑫アルバイト⑬主婦⑭無職⑮その他（　　　　　）

❷持っているゲームマシン、および周辺機器は？（いくつでも）
①ドリームキャスト②ビジュアルメモリ③サターン④メガドライブ⑤プレイステーション2⑥プレイステーション⑦PS-one⑧ポケットステーション⑨ニンテンドウ64⑩64DD⑪スーパーファミコン⑫ファミリーコンピュータ⑬ゲームボーイ（カラー含む）⑭ワンダースワン（カラー含む）⑮ネオジオ⑯ネオジオポケット（カラー含む）⑰PC-FX⑱PC-エンジン⑲Windows対応機種⑳マッキントッシュ㉑その他（　　　　　）

❸よく買っている雑誌は？（いくつでも）
①ファミ通DC②電撃ドリームキャスト③ドリームキャストマガジン④週刊ファミ通⑤月刊ファミ通ブロス⑥ファミ通PS⑦ファミ通64+⑧ARCADIA⑨電撃王⑩Vジャンプ⑪マイコンBASICマガジン⑫ゲーム批評⑬電撃NINTENDO64⑭The64DREAM⑮Theプレイステーション⑯HYPERプレイステーション⑰電撃プレイステーション⑱Login⑲週刊アスキー⑳少年ジャンプ㉑少年サンデー㉒少年チャンピオン㉓少年マガジン㉔コミックビーム㉕コミックボンボン㉖コロコロコミック㉗その他（　　　　　）

❹1日のゲームの平均プレイ時間は？
①30分以下②30分～1時間③1時間～1時間30分④1時間30分～2時間⑤2時間～3時間⑥3時間～4時間⑦4時間以上

❺1ヵ月に買うゲームソフトの本数は？
①0～1本②2～3本③4～5本④6～7本⑤8～9本⑥10本以上

❻ゲームソフトをよく買う場所は？
①ゲームショップ②コンビニエンスストア③量販店④デパート⑤おもちゃ屋⑥インターネットショッピング⑦その他（　　　　　）

❼中古ソフトの売買は利用しますか？
①よく利用②ときどき利用③たまに利用④ほとんど利用しない⑤利用しない

❽好きなゲームのジャンルは？（いくつでも）
①アクション②アドベンチャー③シミュレーション④スポーツ⑤シューティング⑥テーブルゲーム⑦パズル⑧レースゲーム⑨RPG⑩その他（　　　　　）

❾嫌いなゲームのジャンルは？（いくつでも）
①アクション②アドベンチャー③シミュレーション④スポーツ⑤シューティング⑥テーブルゲーム⑦パズル⑧レースゲーム⑨RPG⑩その他（　　　　　）

⑩いままでプレイしたゲームのベスト3は？（機種問わず）
1（　　　　　　　　）2（　　　　　　　　）
3（　　　　　　　　）

⑪ゲーム以外で、最近興味を持っていることは？

⑫休日の過ごしかたは？（いくつでも）
①アミューズメントパーク（ゲームセンター）②音楽鑑賞
③家庭サービス④スポーツ⑤テレビ鑑賞⑥テレビゲーム
⑦読書⑧ドライブ⑨ビデオ鑑賞⑩その他（　　　　　　）

⑬これからさき、ゲーム業界に就職したいと思いますか？もしお思いでしたら、どんな分野で働きたいか教えてください。
思う・思わない
分野
①キャラクターデザイン②ゲームデザイン③広報④サウンド
⑤シナリオライター⑥ディレクター⑦プランナー⑧プログラマー
⑨プロデューサー⑩メカデザイン⑪雑誌の編集⑫ライター
⑬その他（　　　　　　）

⑭ドリームキャストは持っていますか？
①持っている②いずれ買う予定③買う予定はない

⑮未購入の方にお聞きします。その理由は？
①遊びたいソフトがないので②機能があまりよくないので
③好きなソフトメーカーが参入していないので
④価格が高いと思うので⑤その他（　　　　　　）

⑯未購入の方にお聞きします。いつごろドリームキャストを買う予定ですか？
①好きなソフトが出たら②好きなメーカーが参入したら
③ソフトラインナップが充実してきたら④本体の価格がさらに下がったら⑤購入の予定はない⑥その他（　　　　　　）

⑰購入された方にお聞きします。本体の印象は？
価格
①かなり高い②やや高い③ふつう④やや安い⑤かなり安い
デザイン
①かなりよい②まあまあよい③ふつう④少し悪い⑤かなり悪い
操作性
①かなりよい②まあまあよい③ふつう④少し悪い⑤かなり悪い

⑱購入された方にお聞きします。本体と同時に購入したソフトは？

⑲購入された方にお聞きします。ここ1ヵ月で購入したソフトは？

⑳購入された方にお聞きします。モデムは使用していますか？　使用している場合、なにに使用していますか？
使用している・使用していない
使用目的（いくつでも）
①セガのホームページ閲覧②そのほかのホームページ閲覧
③Webマガジン閲覧④チャット⑤メール⑥通信ゲーム
⑦その他（　　　　　　）

㉑今後、通信機能でなにをしたいと思いますか？（いくつでも）
①セガのホームページ閲覧②そのほかのホームページ閲覧
③Webマガジン閲覧④チャット⑤メール⑥通信ゲーム
⑦その他（　　　　　　）

㉒今後買いたいと思っている、ドリームキャスト用ソフトを3本挙げてください。
1（　　　　　　　　）2（　　　　　　　　）
3（　　　　　　　　）

㉓好きなメーカーとその理由を教えてください。
メーカー名／
理由／

㉔嫌いなメーカーとその理由を教えてください。
メーカー名／
理由／

㉕好きなゲームクリエーターとその理由を教えてください。
クリエーター名／
理由／

㉖嫌いなゲームクリエーターとその理由を教えてください。
クリエーター名／
理由／

㉗今後ドリームキャストに参入してほしいメーカーは？

㉘今後ドリームキャストで、どのようなソフトを出してほしいですか？

㉙セガに対しての不満や要望などがありましたら、お書きください。

㉚ファミ通DCに対しての不満や要望などがありましたら、お書きください。

ファミ通DC 協力店リスト Top 10

■北海道
おもちゃの店ホビー
GAME BANK　篠路店／手稲店
COMG!　ジョイポート本店／琴似店
シーガル　札幌元町店
スーパーデンコードー　琴似店／苫小牧店／旭川パワーズ店／菊水元町店／岩見沢店／登別店
そうご電器YES　旭川店／花川店／小樽店／恵庭店／根室店／札幌店／新琴似店／千歳店／大麻店／苫小牧店／美園店／平岡店／北広島店／ソフトサカエ／月寒店／登別店／函館ソフト館／伊達ソフト館／光星ソフト館／手稲ソフト館／静内ソフト館／北見ソフト館／朝日町ソフト館／八雲ソフト館／富良野ソフト館／室蘭ソフト館／岩見沢ソフト館
DEPOツクモ　2番街店
■青森県
スーパーデンコードー　八戸本店／弘前本店／とうてつ駅前店／新むつ店／新青森本店／青森西店／八甲大橋店
トミー　根城店／五戸店／三沢店／八戸店
トモヤ　金木店／柏店
ないす堂　駅前店／富田店
ルルイエCS館　TOM店
Wonder GOO　青森柏店
■秋田県
スーパーデンコードー　秋田本店／新横手店／新大館店／新本荘店／能代バイパス店
そうご電器YES　広面店／飯島店
ソフトメディア　駅東口店
ブックシティピア　追分店
マジカルステーション　大館店
ゆにこんG　大曲店／本荘店
Wonder GOO　大曲店
■岩手県
カイザー　水沢店
COMG!　みたけ店／盛岡南サティ店
ジョニー　青山店
スーパーデンコードー　久慈店／大船渡店／北上店
そうご電器YES　盛岡店
TVパニック　一関店
ファミコンショップツインズ　花巻店
マジカルガーデン　水沢店
Wonder GOO　水沢店
■宮城県
ギャングスター　仙台店
シーガル　五輪店／石巻店／泉バイパス店／岩沼店／大和町店／北根店／古川店／はっぴい館／長町店／名取店／柳生店
シータショップ　仙台店
スーパーデンコードー　加賀野店／多賀城店／気仙沼バイパス店／古川バイパス店
そうご電器YES　古川ソフト館／亘理ソフト館
大昌ビーヤング　名取店
TVパニック　佐沼店
ベスト電器ハル　ヤオチュウカウボーイ店
Wonder GOO　石巻バイパス店／泉バイパス店／大和町店
Wonder GOO Max Denkodo　仙台南店
■山形県
ウキウキ新大陸　新庄店／山形西バイパス店
シーガル　米沢店／山形店
新大陸　南陽店
スーパーデンコードー　山形北店／酒田店／東根店
そうご電器YES　南陽ソフト館
ファミコンプラザTOM　寒河江店／春日町店／大野目店
Wonder GOO　米沢店
■福島県
おもちゃの店さいとう　トピア104
シーガル　ふくしま店／郡山インター店／郡山店
スーパーデンコードー　新白河店／福島西店／福島バイパス南店
そうご電器YES　郡山店
ファミコンランド　植田店／湯本店／平中央店／エブリア店／小名浜店
ブックエース　小名浜店
ブックトマト　白河店
ブックバーゲン　新さくら通り店
■新潟県
えっぐMAN　十日町駅前店／鳥屋野店
エムダッシュ
COMG!　亀田店／近江店／小針店／新津さつき野店／新津店／水原店／吉田店／空港通店／五泉店／荒川店／三条四日町店／糸魚川店／小出店／新発田店／中条店／長岡店／内野店／六日町店
ファミコンショップ テイル
マジカルガーデン　新潟東店／上越大通り店／新潟空港通店／柏崎店
MUSIC TOWN
ユメック　長岡東口本店／長岡大島店／上越高田店
■長野県
アピアランド　駒ヶ根店／飯田店
エイデン　駒ヶ根店／小諸店／松本店／大町店／諏訪インター店／飯田店
おもちゃのテムス
ソフトハウストム　長野駅前店
デジタルプレイス　長野店
トム　神科店
ノジマ　上田店／茅野店／佐久店／豊科店
ビルフェロー　飯田サティ店／豊科サティ店
ふぁみこん通り　岡谷店
ブックハウストム本店
メディアワールド
■群馬県
一休さん　ベイシア西部モール店／ベイシア伊勢崎店
クウム　大泉店／太田駅南店
タイムクリップ　新井店／連取店
文真堂書店　天川店／小桑原店
リングス　前橋本店
Wonder GOO　高崎店／高崎中居店／館林店／富岡店
■栃木県
クウム　足利南店／足利店
三遊堂　烏山店／黒磯店／今市店／鹿沼店／真岡店
ドキドキ冒険島　黒磯店
ブックトマト　大田原店
ブックランド　アレックス
ホームステージカスミ　足利店
U・らんど　小山店
Wonder GOO　足利店／鹿沼店／宇都宮東店
■茨城県
石岡ピノキオトーイ
今川薬品　クレオつくば店
カスミ家電　牛久店／取手東店／水戸1番館
カスミサンタ　那珂湊店
Jack　竜ヶ崎店
TVパニック　神立店／土浦店
トイズわん　鉾田店
フォトショップZERO
ブックエース　見和店
ブックトマト　下館店
ホームステージカスミ　玉造店
U・らんど　結城店／三和店
Wonder GOO　学園店／岩瀬店／荒川沖店／神栖店／水海道店／大穂店／東海店／常陸大宮店／土浦ピアタウン店／石岡店／鹿島店
Wonder STATION　ひたちなか店／古河店／ホームセンター 境店／波崎1番館／竜ケ崎店／高萩店／新利根COM店／日立田尻店
■埼玉県
アンドウトーイ
エブリデイ　上尾店
黒田書店　本店／BOOM新宿店／三郷店／千間台店
ゲーム天国　草加店
さくらや　大宮東口駅前店
スーパーソフトボックス　武蔵浦和店
ソフネット　新所沢店
ソフマップ　大宮店
ドキドキ冒険島　南浦和本店／東川口店
ドリームファクトリーアン
ノジマ　越谷店／吉川店／新所沢店／入間店／東所沢店／飯能店／本川越店／蓮田店／三芳店
Piw/ぴゅう　北浦和店
ファミコンショップ桃太郎　本川越店／川越店／川越新宿店／草加店／入間店／北坂戸店
ファミコンハウス ピエロ　伊奈店
ホームステージカスミ　春日部店
マジカルガーデン　東松山店
マジカルステーション　書泉ブックドーム店
ミルキー　所沢店／入間店／霞ヶ関店／鶴ヶ島店
りんでんばうむ
ロムハウス　上福岡店／志木店
Wonder GOO　新座店／東川口店／入曽店
■東京都
アール　本町店／光ヶ丘店
アライブ ファミコンくん
HMV JAPAN／SHIBUYA
おもちゃの玉屋
おもちゃ館 いすずや
カナリヤ
カメラのさかもと 723
キディランド　立川店
キムラヤ　町田店パートII
黒田書店　竹の塚店／聖蹟桜ヶ丘店
ゲームキッズ　東武練馬店
ゲームズ マーヤ
ゲーム天国　亀有店／竹ノ塚店
COMG!　池袋店
コヤマ　押上店／新小岩店
さくらや　新宿ホビー館／東京八重洲北口店／サンシャイン60通り店／御徒町駅前店／渋谷店／池袋東口店
サンソフト
シータショップ　大泉店／中野店
ジー・ファン
スーパー2番館
セキド　ラブラブ高倉店／野猿コンピュータ&ゲーム館
ソフトガレージ　五反田店
ソフトランドGARAGE　小山店／西小山店
ソフトランドDuck　学芸大店
ソフマップ　本店／秋葉原13号店／新宿1号店
大成堂　ひばりが丘店／石神井店／文京店
ディクタス　武蔵関店
TVパニック　蒲田店／雑色店／赤羽店／武蔵小山店
東武百貨店 本店7階玩具売場
ドキドキ冒険島　亀有店
ネバーランド　浜田山店
ノーサイド　富士見台本店／阿佐ヶ谷店
ノジマ　羽村店／高倉店／秋川店／小平店／青梅店／多摩店／忠生店／楢原店／西国分寺店／八南店／多摩境店ゲームコーナー
博品館トイパーク
ハチスケ　環七大森店／蒲田JR東口店／第2京浜多摩川店
BIG　大鳥居店
ピットイン
Piw/ぴゅう　神保町店／下北沢店／国立店
ファミコンショップJOY　大井町店
ファミコンショップマイティハウス
ファミコンショップ桃太郎　秋津店／清瀬店／八坂店／ひばりヶ丘店
ファミコンハウス　小岩駅前店
ファミコンランド　光が丘公園店／光が丘店／赤塚店
ファミコンワールドぱお　青梅店／小作店／昭島店／東大和店／福生店／立川店
ペニーレイン　蒲田西口店
マジカルガーデン　昭島店／大山店／武蔵村山店
マジカルステーションFKII　武蔵小山
マックスエンタテイメント　しみず玩具
丸善無線電機　立川店
Murauchi.co.jp　八王子店
メディアステーションBIG
メディアポリス　新大久保店／成城店／府中店
モーリス　中野ブロードウエイ店／高円寺店／中野北口店／野方店
モトナワールド　瑞江店
もりたや　小金井店／調布店
ヤマギワ　東京店
ヤマギワソフト館
ユニックス
ロムハウス　国分寺店／成城学園店／中野坂上店／西日暮里店
■千葉県
アドホック　湖北店
おもちゃのあづまや
GAME & HOBBY キッド
GAME いちばんかん　五香店／六高台店
ドキドキ冒険島　君津店
ねくすとわん　臼井店
ハチスケ　四街道店
Piw/ぴゅう　柏店
ホームステージカスミ　八日市場店／茂原店
ボビーランドキューブ
マジカルガーデン　稲毛店／南流山店
マジカルステーション　柏店
MUSIC & GAME Happy
mega　豊四季店
メディアバレー　千葉店
モトナワールド　船橋北口店／南行徳店
Wonder GOO　江戸川台店／増尾店／柏店／流山店／花野井店
Wonder STATION　鎌ヶ谷店
■神奈川県
アイワールド　相模原店
アミューズメントショップトレジャー
おもちゃセンターナガシマ
ゲームショップカワノ　梶ヶ谷店
ゲームショップビーム
相模原 ガミ堂
シータショップ　希望ヶ丘店／厚木店／戸塚店／溝ノ口／藤沢店
ソフトピア　横浜西口店
ソフトランドGARAGE　宿河原店／新丸子店／白楽店
ソフトランドSerpenters　鶴見店
ソフトランドぶんぶん　元住吉店／向ヶ丘店／大倉山店
ソフトランドBOSTON　鹿島田店
高島屋　横浜店
デジタルキッズ
ディスカウントショップ　T & D
テレビッ子　あざみ野店／馬絹店
トイダック　相武台店 ／大和店 ／南林間店
ドキドキ冒険島　白楽店
ノジマ　上鶴間店／愛川店／伊勢原店／岡津店／海老名店／鴨宮店／茅ヶ崎店／溝の口A館店／溝の口B館店／鵠沼店／湘南台店／城山店／秦野店／相模原店／大井松田店／大雄山店／大和店／中山店／辻堂店／湯河原店／平塚西店／緑ケ丘店
Piw/ぴゅう　稲田堤店／淵野辺店／本厚木店
ファミコンショップ コンコルド
ファミコンショップ Paddy(パディ)
ファミコンプラザ ジェイズ
丸井　川崎店
マジカルガーデン　横浜山手台店
マジカルステーション　さつき橋店／戸塚店
メディアポリス　厚木妻田店／座間店／相模大野店／秦野渋沢店／大和店／日吉本町店／武蔵中原店
ヤマギワ　横浜店
レンタルビデオVIVI　六角橋店
ロムハウス　宮前平店／戸塚店／大口店／大船店／鶴見店／南林間店
■山梨県
TOY'Sクリちゃん　湯村店
おもちゃのイチノセ
おもちゃのマルちゃん
ノジマ　向町店／甲府店／上野原店／韮崎店／富士吉田店
■静岡県
エスポット　新富士駅南店／静岡東店／藤枝店／浜松有玉店／富士店／駿東店
エマーソン　笠井本店／掛川店／アリーナ店／モール街店／幸店／三島店／袋井店／浜北駅店／浜北小林店／磐田国府台店／磐田今之浦店
華亜奴倶楽部 エマーソン　有楽街店
ゲームショップばる　まがりかね本店
ドラゴンキッズ
ノジマ　岡町店／裾野店／北脇店／藤枝店／磐田店
PARADE　掛川店／湖西店／静岡川合店／藤枝店／袋井店／三方原店
100満ボルト　浜松本店／駅南店
ファミーズ　BOOK ONE店／篠原店
ファミコンランド　原島店／高丘店／佐鳴台店／磐田店／浜北店／豊田店／本郷店
フューチャービー　清水店
ブルート　川合店
ホビヨン
マジカルガーデン　浜松高台店／清水店／千代田店
メディアポリス　掛川店／御殿場店／三島徳倉店／袋井店／函南店／浜北店／富士店／富士宮店／本吉原店／リコー通り沼津店
大和文庫
Wonder GOO　掛川店／榛原店／藤枝店
■愛知県
一休さん　本店／御器所店／ 大曽根店
エイデン　岡崎店／蒲郡店／岩田店／坂下店／四軒家店／春日井店／小幡店／小牧店／新瑞橋店／西尾店／大樹寺店／知多店／知立店／長久手店／田原店／碧南店／豊田元町店／名駅本店／鳴海店／犬山店／西春店／安城店／稲沢パールシティ店／香久山店／高浜店／千音寺アズパーク店／弥富店／杁中店
オタッキー　パルコ西本店／御器所店／小牧駅前店／中村公園店／平針店／新瑞橋店／六番町店
おとわや　かりがね店
おもちゃのジャンボ　アスティ店／千代田橋店
おもちゃのデンマーク　江南店
おもちゃの街 ブレーメン
GROOVE!　本店／高蔵寺店
ゲームステーション 64ビット
ゲーム選隊　稲沢店／小牧店／甚目寺店／比良店
コンプマート　向山店／大須 メガタウン／大須 第1アメ横／豊田店／名古屋店
白樺書房
スーパーランド
センキ　尾西店
TVゲーム フジタ
TVジャック　刈谷店
童夢
トップカメラ　本店
ドリームランド　豊明店
ハイパーファミコング　上和田店
ハロウィン　西区八筋店
ビックガレージ　江南店
ビルフェロー　豊田 サティ店
ファミーズ　共和店／阿久比店／柴田店／太田川店／大府店／知多朝倉店／当知店／半田インター店／半田駅前店／富木島店／名港店／鳴海店
ファミコング　岡崎店
ファミコンランド　牛巻店／森本店／岩倉店／桜木店／豊橋小松店
ファンタジーワールド　西尾店
フェスタポート　鳴海店
フューチャービー　名古屋店
ポニーランド GAME CITY
MAG MART　中村本店／一宮店／一社店／江南店／高蔵寺店／勝川店／甚目寺店／滝ノ水店／池下店／津島店／当知店／尾西店／尾張旭店／平安通店／杁中店
マジカル　黒川店／瀬港店／西尾店
マジカルガーデン　岡崎インター店／岡崎北店／刈谷店／ 極楽店／中村店／東郷店／南陽通り店／豊橋ときわ通店／一宮北店／岡崎店／江南店／港店／守山店／春日井店／甚目寺店／石川橋店／町屋店／平針店／碧南店／豊橋店／豊川店／豊田248店／豊田インター店／堀田店／緑店／東郷店
マジカルステーション　錦店／名東店／小牧店／春日店
マツナカ本店
メディアザウルス　大須店／中川店／一宮富士店／豊明店
ヤマギワソフト　ナディアパーク店／メルサ店
■岐阜県
エイデン　高山店／多治見インター店／美濃加茂店／瑞浪店／大垣ベルプラザ店
GAME SEVEN
COMG!　茜部店
コンプマート　可児店／岐阜店／岐南店
CDショップココナッツ
Gパワーズ　かがしま店／岐阜店／岐阜北店
パソコンヤ メディアチャンピオン
ファミコンKids
ファミコンサーカス
ファミコン GP
ファミコンジャングル
ファミコンランド　ハッピーほずみ店／大垣バイパス店
MAG MART　羽島店／鵜沼店／岐南店／金園店／長良店／島店
マジカルガーデン　可児店／穂積北方店
マジカルステーション　土岐店／各務原店／グロスアミュゼ店／マーゴ店
メディアザウルス　可児店
遊コン　知多半田駅前店
■三重県
エイデン　津店／鈴鹿店／松阪店
ギガメディア　松阪店／学園前店
ゲーム選隊　白子店
コンプマート　四日市店
スーパーセンターBaX電気館　伊勢店／亀山店／久居店／熊野店／志摩店／上野店／新鳥羽店／大台店／津店／尾鷲店
スーパーランド　四日市一番店／四日市本店
ビルフェロー　桑名 サティ店／津 サティ店
ファミランスペース 鈴鹿
マジカルガーデン　生桑店／四日市店
マジカルステーション　御園店
Wonder GOO　名張店
■奈良県
遊コン　奈良店
■和歌山県
キャッツアイ　新宮店
スーパーセンターBaX電気館　串本店
TOY & HOBBY mimiY
ミノスケ　本店
■滋賀県
ヴイステーション　皇子山店／彦根店
ゲームステーションみずの
ゲームプラザ元気302　堅田店
TVパニック BOOKBOX　能登川店
トイショップみずの
PAPYRUS　八日市店
ビルフェロー　栗東サティ店
マジカルガーデン　堅田店
U☆BEAT　タカノ店／菩提寺店
Wonder GOO　栗東店
■京都府
あさだ
ザウルス　桂店／上賀茂店／常盤店／太秦店／大将軍店
タカラトーイ
ニュータイプ　大将軍店
ハイパーニュータイプ　桂店／西院店／太秦店
ビルフェロー　亀岡サティ店／向町店
ファミQ　城陽店／新田辺店
ファミコンクラブ ビ・ドリーム
ファミザウルス　山科店
マジカルガーデン　野田川店
メディアショップギース　西院本店／長岡天神駅前店／白梅町店
■石川県
GROOVE!　金沢有松店／金沢本店
COMG!　加賀店／小松店
三共ジョーシン　もとまち店キッズランド
ファミーズ　加賀店／井林店
■富山県
GROOVE!　富山堀川店
ゲンキランド　魚津店／呉羽店／天正寺店
三共ジョーシン　とやま本店ディスクピア／pitONE高岡店 キッズランド
ハイパーゲンキランド　豊田店
ファミコンスペースシャトル　黒部店／砺波店／奥田店／滑川店／高岡店／小杉店／富山駅店／二口店
ファミコンボックス
■福井県
おもちゃのアリス
おもちゃのオカ　アミ店／ピア店／ベル店／パリオ店
サイト玩具店
ファミコンショップBIG　神明店／武生店
■大阪府
ヴイステーション　江坂店
G.Z.フジヨシ
ギャングスター　蛍池店／高石店
近鉄百貨店　阿倍野店
ゲーパラメッチャ　あべのベルタ店
ゲームショップ　むあにぃ平野店
そごう大阪店 おもちゃ売場
トイプラザ　光明池店
Tokio　なんばウオーク店
ドラゴンワールドクラブ　駒川店／池田店／豊中店／九条店
ニシダヤ　藤井寺店
ビルフェロー　南高槻 サティ店
ファミコンザウルス　寝屋川店
ファミコンショップイーグル　新大阪店
ファミコンショップ どりーむらんど　相川店／桃谷店
フェスタワールド　熊取店
ホビーアイランド
ミノスケ　八尾店／鳳店／枚方店／和泉府中店
ムーンベース　生野店
メークフレンドなかよし　九条ナインモール店／なんなんタウン店／なんばウォーク店／ホワイティウメダ店
メディアCITY　江坂店
モンキーランド　牧野店
遊コン　高槻店／長瀬店／あびこ店／アルケミックス石橋店
■兵庫県
ヴイステーション　三田店／志染店／東加古川店
クロベェー　杭瀬店
ゲーマーズサポーター BUG　水道筋店／打出店
ゲームショップ ハッピーワン
ジョイプラザ
ドキドキ冒険島　サンコードー店／西脇店
ドラゴンワールドクラブ　加古川店／高砂店／朝霧店／土山店／南塚口店／東加古川店
POWERメディアCITY　神戸徳井店
ビルフェロー　甲南山手 サティ店
マックス　甲子園店
メディアCITY　芦屋店／王子公園店／須磨店／西宮店／東灘店／武庫之荘店／明石店／六甲店
メディオ　伊丹店
モーモーランド　鳴尾店
遊コン　加古川店／西明石店／塚口店／板宿店／姫路キャスパ店／姫路駅前店
Wonder GOO　伊川谷店／伊丹店
■広島県
ゲームアーク　呉店／三次店／松永店／焼山店／蔵王店／竹原店／東広島店／尾道店／福山三之丸店／三原店
COMG!　福山蔵王店／本通店
ソフト & ソフト
はとや
冒険王　安古市店
マジカルガーデン　呉店
マルチメディアコンビニエンス　井口店
遊コン　福山店
■岡山県
EVE　水島店
表町メディオ!
コドモ館　トピア店
ベスト電器LIMB　倉敷本店
遊コン　中山下店／津島店
遊プラザメディオ!
レガーロ!　津山店／平島店
Wonder GOO　妹尾店／岡南店／東倉敷店
■鳥取県
ファミコンショップ ルック
遊コン　米子店
■島根県
ソフト館TOP
遊コン　松江店
■山口県
COMG!　南岩国店／岩国店
マジカルステーション　山口大学前／山口大内店
丸和　小郡店
■香川県
EVE　宇多津アリシア店
ヴイステーション　屋島店
Pボーイ　香川店／国分寺店
ファミコンショップP.BOYS　琴平店／善通寺店
マジカルガーデン　高松太田店／高松OPA店
Wonder GOO　丸亀店
■徳島県
ゲームショップニュースビート
シータショップ　徳島店
TVゲームランドゼロ　徳島西店／藍住店
ハイスコア　吉野本町店／矢三店
■高知県
EVE　佐川店
マジカルガーデン　御座店
■愛媛県
EVE　東石井店
カワモト　フジグラン店／ 重信店／大洲店／八幡浜店
COMG!　松山南店
姫屋こどもデパート　新居浜店
ベストパックサービス松山店TVゲームコーナー
■福岡県
ヴイステーション　花畑店／春日店／小嶺店／前原店／太宰府水城店／大牟田店／中間店
沖牟田玩具(OKおもちゃ流通センター大牟田本店)
共和プランニング
ゲーム・ザ・モンスター　春日店／南ヶ丘店
ゲームソフト22
仔熊　筑紫野店
COMG!　永犬丸店
ジャックス　三ヶ森店／安部山店／祇園店／清水店
ジョイン　諏訪野店／草木店
ソフトスタジオ
バルテック　小倉店／小倉南店／福岡店
ブックステーション川崎店
ベストビデオ　香椎店／西新店 TVゲームコーナー
ベスト電器　福岡店 TVゲームコーナー
ベスト電器LIMB　福岡本店
マジカルガーデン　周船寺店
マジカルステーション　大善寺店／八女インター店
丸和行橋サンパル
メディアナイン　城野店／新宮店／折尾駅前店／折尾本店
■佐賀県
マジカルガーデン　佐賀北店／南佐賀店
ファミコンハウス　伊万里店／鹿島店／川西店／武雄店
■長崎県
ヴイステーション　長崎諫早店
ウエスト　西有家店
SASEBO GAME館 ぴゅあ　本店／下京店／相浦店／大塔店／大野店
メディアクラブ　大村店
ファミコンハウス　運動公園通り店／西三城店
遊ING　花丘店／京町店／城山店／大村店／大野店／長崎店
■熊本県
ヴイステーション　熊本近見店／熊本大津店／八代松江店
ゲームショップ　No.1
寿屋本渡店　3Fスタジアム
サンライト　新外店／武蔵ヶ丘店
チャレンジャー　横手店
トムズクラブ　八代店／一の宮店／山鹿店／浄行寺店／大津店／白山店
ファミコンショップ ミッキー
ベストソフトタウン　新市街店
マジカルステーション　玉名店
遊ING　桜木店／長嶺店／浜線店
■大分県
JOY-フレンド　府内店
ゲームミュージアム時遊館
TVチャンプ　杵築店／森町店／宇佐店／大分店／南大分店／日田店／別府店／日出店
デルタ
トキハ
ベスト電気LIMB　大分店
■宮崎県
ヴイステーション　都城店／日向店
シーガル宮崎　住吉店
ベストソフトタウン　都城店
ベスト電気LIMB　日南店
■鹿児島県
ヴイステーション　鹿屋店
おもしろランドキャンプ　川内店／伊集院店／大口店／国分店／西田店／和田店
がらっぱ堂
ファミコンBOY
ファミザラス　国分店
マリオの店　城西店／西駅店

イトーヨーカドー ゲーム取扱い店
JUSCO ジャスコ株式会社 ゲーム取扱い店
Daiei ゲーム取扱い店
Game TSUTAYA 全店
GameStand 全店
カメレオンクラブ 全店
TOPBOY TV-GAME ENTERTAINMENT SPACE 全店
ファミコンショップ わんぱくこぞう 全店
7-ELEVEN 全店
K 全店
sunkus サンクス 全店
FamilyMart 全店
四国スパー 全店
LAWSON 全店

D&C攻略 Data & Chart データ&チャート

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 final edition

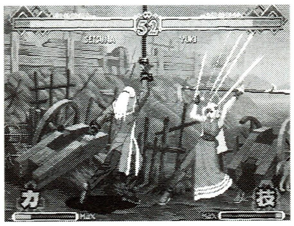
アーケードで稼動してから長い月日が流れているため、本作のシステムを忘れている人も多いと思う。ってなわけで、今回は本作のキモともいえる各剣質ごとの特性を再チェック！ また、格闘ゲームには欠かせない重大要素の連続技を全キャラクター分紹介していく。しっかりと覚えて、本作のおもしろさを追求しよう。

発売日	発売中
ジャンル	格闘アクション
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
ビジュアルメモリ	3ブロック使用
発売元	SNK
開発元	SNK
通信機能	未対応
対応周辺機器	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく

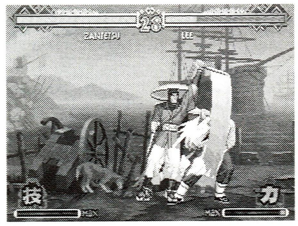
http://www.neogeo.co.jp

3種類ある剣質によるシステムの違いを把握しよう

格闘ゲームをプレイするにあたって、まず最初に決めなければならないのが使用キャラ。これを決定したあとに、キャラごとの必殺技を覚え、そしてゲームシステムを徐々に理解しながら楽しんでいくわけだ。しかし、本作には、そのキャラ選択と同じくらいのウェイトを締める大きな要素が存在する。それが"剣質選択"だ。これは、"力"、"技"、"極"と、それぞれ異なった特徴を持つ3つのタイプが用意されていて、選んだ剣質によって、使えるシステムが違ったり、必殺技関係の性質が変化するというもの。闘いかたにも影響を及ぼすので、自分に合ったものをじっくりと選んでいこう。



↑選んだ剣質によって、闘いかたが変わってくる。よく考えよう。



↑技の性質なども微妙に変化。キャンセルや連続技などに差異が出るぞ。

剣質"力"

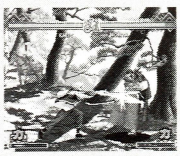
とにかく攻撃力の高さがウリで、連続技の威力がハンパじゃない。最大の特徴は、潜在奥義が使えることと、一部の必殺技をキャンセルして、超奥義につなげる昇華が可能な点だ。

特徴

①攻撃力が高く、通常技にケズリ能力がある
②剣質ゲージMAX時or体力ゲージ点滅時に超奥義が使用可能
③特定の必殺技から超奥義にキャンセルがかけられる昇華が可能
④剣質ゲージMAX状態+体力ゲージ赤点滅時に潜在奥義が使用可能

B+X攻撃

ガード不能の"防御不可斬り"をくり出す。攻撃発生が遅いので、使いかたが難しいぞ。



←意表を突いた使いかたが必要だ。

剣質"技"

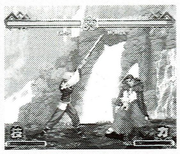
"技"は1発1発の攻撃力こそ低いが、連殺斬といった通常技による連続攻撃を使用できる。また、"力"では使用できない乱舞奥義といった連続攻撃を使えるのも特徴のひとつだ。

特徴

①通常技をテンポよくつなげられる連殺斬が使用可能
②剣質ゲージMAX時or体力ゲージ赤点滅時に超奥義が使用可能
③剣質ゲージMAX状態のときに乱舞奥義が使用可能

B+X攻撃

しゃがみガード不能の"打ち上げ斬り"が使用可能。当たりかたによって、効果が変わるぞ。



←しゃがみヒット時はよろけを誘発。

剣質"極"

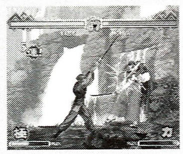
"力"と"技"両方の特性を併せ持った剣質が、この"極"。連殺斬、昇華、潜在奥義、乱舞奥義とあらゆるシステムを使用可能だ。ただし、防御力が低いという欠点があるぞ。

特徴

①攻撃力がやや高く、通常技にケズリ能力がある
②連殺斬と昇華の両方が使用可能
③剣質ゲージMAX時or体力ゲージ赤点滅時に超奥義が使用可能
④剣質ゲージMAX状態のときに乱舞奥義が使用可能
⑤剣質ゲージMAX状態+体力ゲージ赤点滅時に潜在奥義が使用可能
⑥防御力が低く、打たれ弱い

B+X攻撃

"極"のB+X攻撃は、"技"と同様"打ち上げ斬り"になっている。性質も同じものだ。



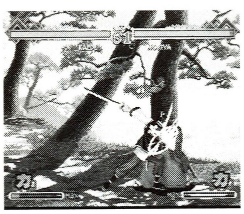
←連殺斬に絡めることも可能だぞ。

隠しキャラ情報

アーケード版で登場していた隠しキャラたちは、もちろん本作にも登場してくれる。その数は、楓(覚醒前)、はぐれ人形、虎徹の合計3キャラ。右に使用するためのコマンドを紹介してあるので、ぜひとも使ってみてほしい。なお、れっきとしたプレイヤーキャラとして登場するのは、楓(覚醒前)のみだ。あとの2キャラはお遊び的要素となっているぞ。

楓(覚醒前)

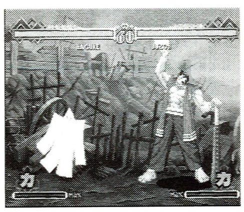
キャラ選択画面で楓にカーソルを合わせ、4秒以内にX×9→B×1→X×1と入力し、「落ちつけ」というボイスが出たら成功。AかYを押し、キャラクターを決定しよう。



←楓のバージョン違い。必殺技の性質が大きく異なる。

はぐれ人形

キャラ選択画面であかりにカーソルを合わせ、4秒以内にX×8→B×9→1秒待ってX×1と入力し、「おっしゃ！」というボイスが出たら成功。AかYを押し、キャラクターを決定しよう。



←相手の使っているキャラクターに化けて闘うぞ。

虎徹

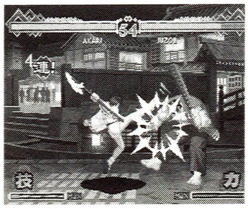
キャラ選択画面で直衛 示源にカーソルを合わせ、4秒以内にX×5→B×10→X×2と入力し、「おっしゃ〜」というボイスが出たら成功。AかYを押し、キャラクターを決定しよう。



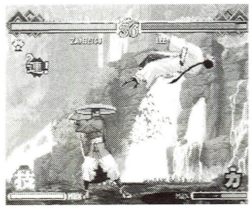
←試合まえのデモにのみ登場。けっきょく闘うのは示源。

全8キャラクター分の剣質別連続技を一挙掲載!!

ここでは全キャラ分の基本連続技を剣質別に一挙紹介。自分の使っているキャラの連続技をしっかりと覚えよう。なお、本作の連続技には、剣質ごとに簡単な方向性が存在する。たとえば、剣質"力"なら通常技→必殺技→昇華とつなぐのが基本型となり、"技"なら連殺斬→必殺技が主。また、"極"なら連殺斬→必殺技→昇華といった具合だ。例外は少ないほうなので、この基本型がわかれば、剣質別の連続技を見つけ出すのは、そんなに難しいことではないだろう。



⬅剣質ごとに昇華や連殺斬、またはその両方を駆使せよ。



⬅究極連続技を持つ斬鉄は連続技マニアにオススメ。

楓	力	ジャンプB→立ちB→弱晨明・連刃斬(2発目昇華)→活心・醒龍	御名方守矢	力	立ちB→弱逸刀・月影(追加入力2発止め)→逸刀・新月、裏
	技	⬅+A→立ちA×2→立ちB→弱晨明・連刃斬		技	⬅+A→立ちA×2→立ちB→弱逸刀・月影(追加入力2発止め)→逸刀・新月→逸刀・双月
	極	⬅+A→立ちA×2→立ちB→活心・蒼龍		極	⬅+A→立ちA×2→立ちB→弱逸刀・月影(追加入力1発目昇華)→活殺・十六夜月華
雪	力	立ちB→弱瞬雪斬(2発目昇華)→樹氷	刹那	力	立ちB(2発目)→弱無銘(壱)(2発目昇華)→無銘(絶)
	技	⬅+A→立ちA×2→立ちB→強氷刃or樹氷		技	⬅+A→立ちA×2→立ちB(2発目)→無銘(参)or無銘(絶)
	極	⬅+A→立ちA×2→立ちB→弱瞬雪斬(2発目昇華)→樹氷		極	⬅+A→立ちA×2→立ちB(2発目)(昇華)→無銘(絶)
一条あかり	力	立ちB→天文・星の巡り→天文・掲げし北辰(昇華)→式神・六合(少しためる)	神崎十三	力	➡+X→やせガマン→たたきツケ→ぼこナグリ(4発目)→活目!(2発目)→超鮮烈改善(略)自在大乱打
	技	立ちA×2→立ちB→➡+X→ダッシュ⬅+B→式神・六合		技	⬅+A→立ちA×2→立ちB→弱ハッパ
	極	立ちA×2→立ちB→➡+X→天文・星の巡り→天文・掲げし北辰(昇華)→式神・六合(少しためる)		極	⬅+A→立ちA×2→立ちB→弱ハッパ
天野漂	力	ジャンプX→しゃがみA×4→弱雀刺し(昇華)→盤上此の一手!"と金"	高嶺響	力	ジャンプB→立ちB→近寄りて斬る也(昇華)→発勝する神気也
	技	立ちA×2→しゃがみB(1発目)→弱雀刺し		技	立ちA×2→立ちB→強遠間にて斬る也or発勝する神気也
	極	立ちA×2→しゃがみB(1発目)→弱雀刺し(昇華)→盤上此の一手!"と金"		極	立ちA→立ちB→近寄りて斬る也(昇華)→発勝する神気也
鷲塚慶一郎	力	立ちB→狼牙→狼牙・直式(昇華)→真・狼牙	真田小次郎	力	ジャンプB→立ちB→無明剣(1発目昇華)→無明剣・贄
	技	⬅+A→立ちA×2→立ちB→狼牙→狼牙・直式		技	⬅+A→立ちA×2→立ちB→無明剣or無明剣・贄
	極	⬅+A→立ちA×2→立ちB→狼牙→狼牙・直式(昇華)→真・狼牙		極	⬅+A→立ちA×2→立ちB→無明剣(1発目昇華)→無明剣・贄
玄武の翁	力	しゃがみA×4→弱釣果大良	骸	力	ジャンプB→立ちB→弱斬肉鎌鼬→⬆+B(ダウン攻撃)→狂行・臓物探り
	技	⬅+A→立ちA×2→立ちB→AorB亀笠		技	⬅+A→立ちA×2→立ちB→弱斬肉鎌鼬→⬆+B(ダウン攻撃)→狂行・臓物探り
	極	⬅+A→立ちA×2→立ちB→AorB亀笠		極	⬅+A→立ちA×2→立ちB→弱斬肉鎌鼬→⬆+B(ダウン攻撃)→狂行・臓物探り
李烈火	力	⬅+A×2→立ちB→弱炎龍擺尾(昇華)→奥義・炎龍纏身	斬鉄	力	しゃがみX→立ちX→流影刃(ジャンプキャンセル)→ジャンプA→ジャンプA+X×4→天魔落し
	技	⬅+A→立ちA×2→立ちB→しゃがみX×2→龍鎚旋(連続3回入力)		技	しゃがみX×2→立ちA→立ちB→影法師→霞斬り(1発目)→流影刃(ジャンプキャンセル)→ジャンプA→ジャンプA+X×4→天魔落し
	極	⬅+A→立ちA×2→立ちB→しゃがみX×2→弱炎龍擺尾(昇華)→奥義・炎龍纏身		極	しゃがみX×2→立ちA→立ちB→影法師→霞斬り(1発目)→気孔砲(1発目昇華)→断鋼刃→蟷螂双人(打ち上げルート)→流影刃→各種追い打ち
嘉神慎之介	力	ジャンプB→立ちB→劫炎爪→不知火	直衛示源	力	ジャンプB→立ちB→弱白虎爪(昇華)→暴虎馮河(2発目)→勇往邁進
	技	⬅+A→立ちA×2→立ちB→強焦咆吼		技	⬅+A→立ちA×2→立ちB→白虎襲(追加入力の2発目)→絶咆吼
	極	⬅+A→立ちA×2→立ちB→強焦咆吼(昇華)→紅蓮朱雀		極	立ちA×2→立ちB→弱白虎爪(昇華)→暴虎馮河(1発目)→勇往邁進
暁武蔵	力	ジャンプB→立ちB→脅かし(2発目昇華)→五連連れ	楓(覚醒前)	力	ジャンプB→立ちB→弱一刀・連刃斬(2発目昇華)→活心・伏龍
	技	⬅+A→立ちA×2→立ちB→間欠泉		技	⬅+A→立ちA×2→立ちB→弱一刀・連刃斬
	極	⬅+A→立ちA×2→立ちB→脅かし(2発目昇華)→五連連れ		極	⬅+A→立ちA×2→立ちB→弱一刀・連刃斬(2発目昇華)→活心・伏龍

Data & Chart 攻略 データ&チャート

Never7～the end of infinity～

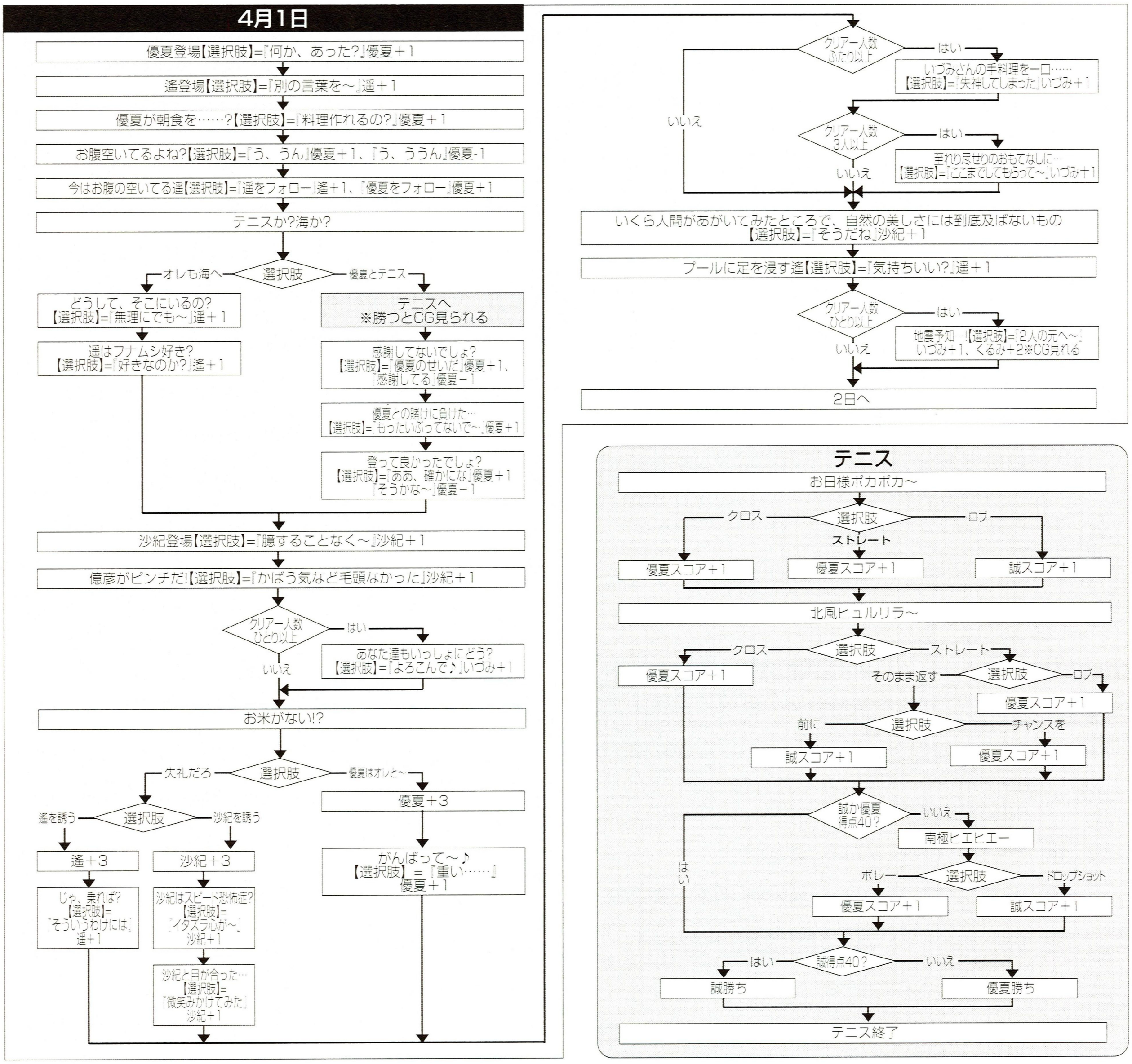
南の島での7日間の出来事を描いたテキストベースのアドベンチャーゲーム。1回目のプレイでは必ずバッドエンドになってしまうのがこのゲームの特徴で、バッドエンディング後、ふたりが不思議議な力で再びゲーム初日に戻される。ここから悲劇の結末を避けるために選択肢を選んでいくことになるのだ。

発売日	発売中
ジャンル	アドベンチャー
価格	6800円
ゲームポイント	360ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	20ブロック使用
発売元	キッド
開発元	キッド
通信機能	対応(ホームページ、データ配信)
対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス

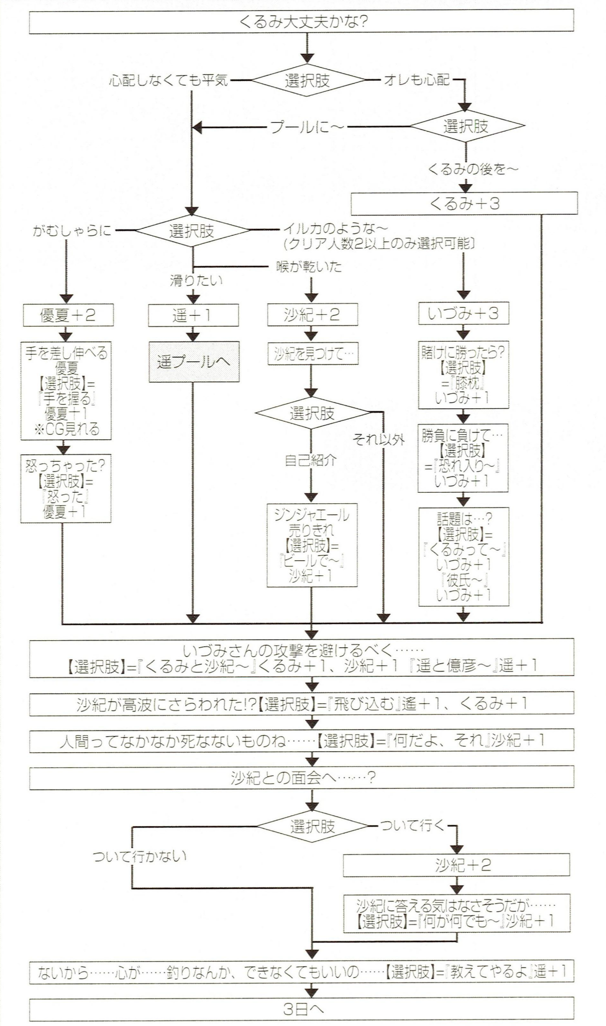
http://www.kid-game.co.jp/

最初の4日間のフローチャート & 分岐条件を大公開!!

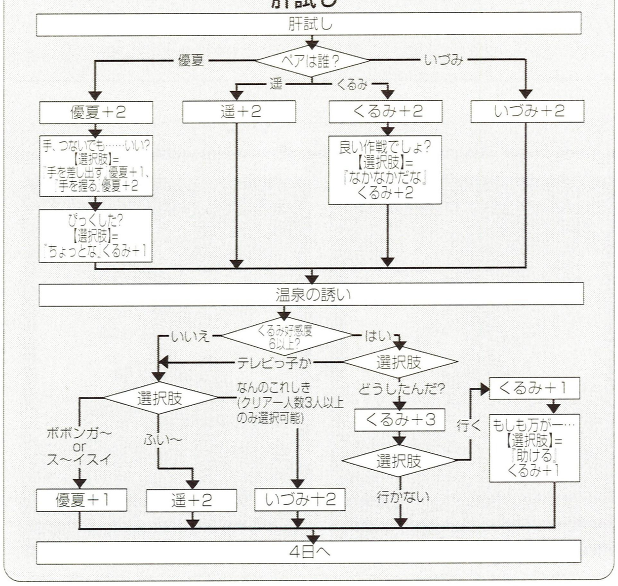
ゲームはゼミ合宿が始まった4月1日から始まる。ここから4日間のあいだに6人の女の子と出会うことになり、その間の行動次第で彼女たちとの好感度が決まる。好感度や特定の行動で5日目からそれぞれの女の子用の専用シナリオに分岐するぞ。ここでは最初の4日間のフローチャートと好感度の変化、分岐条件を紹介しよう。



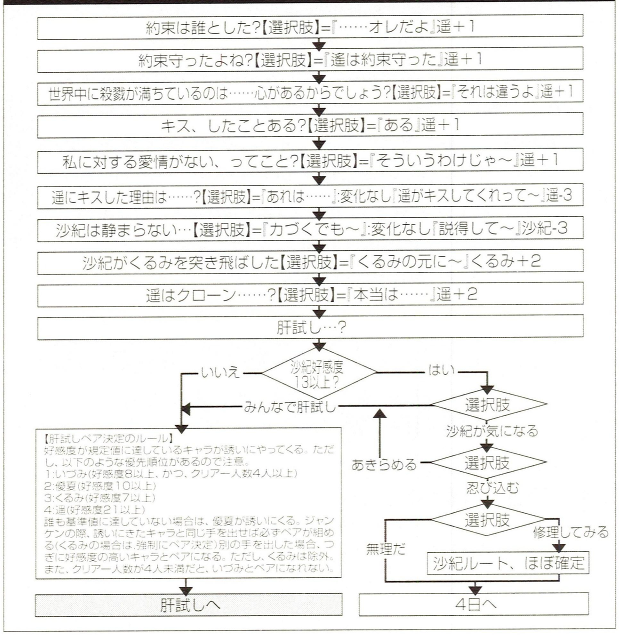
4月2日



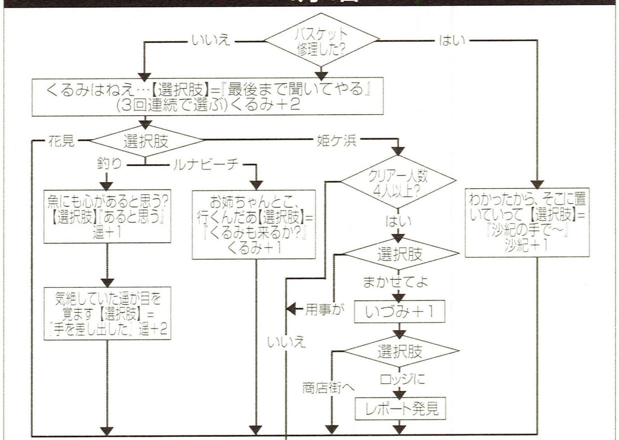
肝試し



4月3日



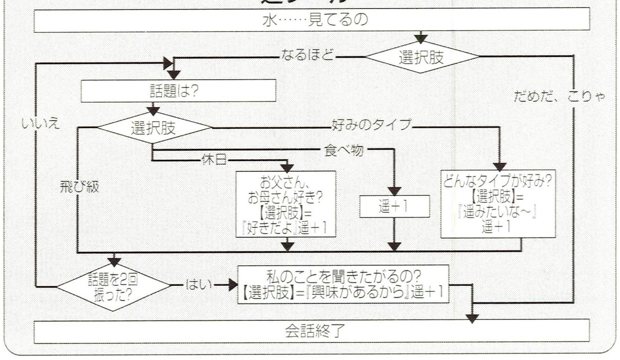
4月4日



専用ルート分岐

- 優夏ルート：4日は花見に行った、もしくは、優夏好感度20以上、もしくは、ほかのルートの条件を満たしていない
- 遥ルート：遥好感度23以上、かつ、4日は釣りに行った
- 沙紀ルート：4日に修理したバスケットを届けた
- くるみルート：くるみ好感度14以上、かつ、2日はプールに行ってない、かつ、3日は温泉行ってない。かつ、4日はルナビーチの手伝いに行った(カニ相撲やってない)
- いづみルート：クリアー人数4人以上、かつ、いづみ好感度10以上、かつ、3日の肝試しペアはいづみ、かつ、4日にキュレイのレポートを見た

遥プール



格ゲーコロシアム

攻撃について考える！

というわけで対戦格闘ゲームについていろいろ語るこのコーナー、今回は初心者講座2回目として攻撃についてお届け！

担当：ムネタツ

たまにRPGに浮気しつつ、『燃えジャス』、『GGX』と格ゲー三昧な日々。ウワサの『VFX』も楽しみなんだけどなー。



格ゲー初心者講座　2D編　第2回

攻撃を覚える ①

いきなりだが攻撃に関しての講座。まずはキック、パンチ、立ち、しゃがみ、弱・中・強を覚えよう！

いきなりだが今回はもう"攻撃"の章となる。予告では前回に引続きガードの話をする予定だったのだが、やっぱ格ゲーたるもの、攻めてナンボだろということで、攻撃の章とすることにした。そもそもいきなり"めくり"なんてのを説明しようと思った俺が間違いだった。というか防御から始めたこと自体、ちょっとマズかったかなあ、といきなり反省してしまうぐらいである。何事も攻めることが大事だ。ジッとしているだけでは何も起こらない。そう、攻めるのだ。前へ前へ、たまに後ろに下がってみたりして3歩進んで2歩下がるとか、ともあれ前進あるのみ。攻めてこそ格ゲー！

格ゲー上達だけでなく、人生とは（中略）なんていうこともこの連載から醸し出していく以上、ときにはこういうイレギュラーなこともあるし、やっぱり攻めていかなくては、なのである。

さて、攻撃する……ということがどういうことか、じっくり考えてみよう。格ゲーにおける攻撃とは、"ボタンを押すことにより攻撃が発生し、それを相手にぶつけることでダメージを与える"ということだ。ようするに殴る蹴るで相手を攻撃するわけだが、これには上段攻撃や下段攻撃があって、さらにそれぞれに弱め、強めなんてのがあったりする。書いている本人もこうして書くとワケわからなくなってきたが、打撃ひとつをとってもじつに多彩なのである。

ここでは、『ストリートファイターⅢ 3rd』のリュウを例にとり、そのあたりをじっくり説明していきたいと思う。

立ち&しゃがみにパンチ、キック

まずは立った状態で（つまり方向ボタンを何も操作しないで）ボタンだけを適当に押してみよう。ボタンは6つあって、3つずつそれぞれパンチとキックが割り当てられている。まあ、最初は適当でもいいが、できれば「これはパンチだな」「これはキックか」なんて意識しながらやるとなおよし。

つぎに方向ボタンを下方向に入れてしゃがんだ状態でもこれをやってみてほしい。同じ弱パンチでも、"立っているとき"と"しゃがんでいる"ときではぜんぜん違うことには、すぐに気がつくよね？

さらにジャンプしながら技を出してみると、これもまたぜんぜん違うことがわかるであろう。「そんなの当たり前じゃん」と思うかもしれないが、わりと重要なのでもう一度、ひとつずつじっくりと認識しておいてほしい。

で、だ。これらの攻撃はそれぞれ相手の"上段"、"下段"、"中段"のいずれかを狙う攻撃となっている。もちろんひとつずつしっかり調べたほうがいいが、それは見た目でもハッキリとわかるものになっているはずだ。

まずは上段攻撃からみていこう。これは基本的に立った状態で出す攻撃はこれになることが多い。見た目にも、相手の腰から上あたりを狙うものだ。相手が立ち状態でノーガードなら、これを食らうことになるだろう。

下段攻撃は、しゃがんだ状態で攻撃するものはほとんど下段となっている。しゃがみガードされていると防御されてしまうが、立ちガードならダメージを与えられることも大きな特徴だ。

さて、ここで問題となるのが中段攻撃。これは基本的に"素で立った状態"、"素でしゃがんだ状態"でボタンを押しても中段攻撃にはならない。2Dの格闘ゲームにおいては、いきなり中段攻撃を出せるも

攻撃 1　攻撃部位について

上段攻撃



立っている相手なら、ちょうど頭あたりを狙う攻撃。しゃがんでいる相手には当たらないことも。立ち、しゃがみ両ガードとも防御可。

下段攻撃



足元を狙う攻撃。相手がしゃがみガードをしていると当たらないが、立ちガードなら当たる。基本攻撃はここから始まると言っていい。

中段攻撃



方向ボタンを特定の方向に入れて中、強攻撃を出すと特殊な技なり、中段攻撃になるものがある。しゃがみガードの相手に当てる技だ。

投げ技



いちおう、攻撃方法のひとつとしてココでも触れておく。相手の近くで方向ボタン+攻撃ボタンやボタン同時押しなどで投げ技になる。

のはないと言っていいだろう。それは前回でも説明したガードに大きく関係してくる。

上段、下段攻撃はしゃがみガードで防御可能なのだが、中段はしゃがみガードをしていると食らってしまう。立ちガードをしなければならないのだ。2D格闘において接近戦になったときは弱しゃがみキックの下段から攻撃を始動させることが多いので、防御側は基本的にしゃがみガードをしていることが多い。

こんなときに、いきなり隙もなく弱しゃがみキックからいきなり連続で中段攻撃が出たら、はっきり言って防御するのは難しい。ぶっちゃけた話が、かなりズルくなっちゃうわけだ。なので、中段攻撃は攻撃判定が出るまで少し間があるものがほとんどだ。ジャンプしながら相手に飛び込みながら攻撃するものも中段攻撃だが、これは飛んでくるわけだからそれを見極めることができる。リュウの場合なら方向ボタンを前に入れながら中パンチで斜め下に振り下ろすような中段攻撃となるが、これもやはり攻撃判定が出るまでに少しだけ、間があるよね？

中段攻撃は出すほうもその隙を突かれる危険性があるわけで、それなりにリスクもある。

そして弱、中、強の3つの威力

前項でもさりげなく触れているが、2D格闘ゲームの場合は基本的にパンチ、キックがそれぞれ弱・中・強と6ボタンか、弱・強の4ボタン、というパターンが多い。単純に威力に違いがあるのはもちろんだが、じつはもっといろんな部分が異なるのだ。リーチ、攻撃判定が出るまでの時間、攻撃判定が出終わってからの硬直時間などがその代表的なところだろう。

そして、そのキャラを初めて操作するような場合は、これをひとつひとつじっくりと操作してみて、どういう局面でその技を出したらいいのか、を考えてみるのだ。

たとえばリュウの場合。しゃがみ弱キックなら連打で連続技になるし必殺技もつなげられるぞとか、しゃがみ大パンチなら相手が飛び込んできたときにこれを出せばけっこう強そうだとか、立ち大キックはかなりリーチがあるぞとか、でも立ち中キックも使えそうだとか、しゃがみ大キックなら相手を転ばせることができるなとかとか。

リーチや発生時間、攻撃判定が出る場所などをじっくりと調べることで、そのキャラを使うにあたってどうすればいいのか、なんとなく見えてくるのだ。しかも、これにはある一定の法則がある。慣れてくれば、ちょっといじるだけで「このキャラはこう操作するんだ」っていうのがわかるのだ。

またもやリュウをたとえに見てみよう。しゃがみ弱キックは定番どおり連打が可能。リーチは短いが、連続技の始動にはやっぱこの技かな、という感じ。リーチがあるのはどれだろう？　立ち中キック、しゃがみ中キックがそれぞれ長そうだ。ふだんは弱攻撃を出しつつ相手に近づき、おもむろに（しゃがみ）中キックを出すと効果ありそう。しゃがみ大パンチは真上に突き出すように出すパンチなので、飛び込んできた相手に対して攻撃するにはもってこい。立ち強キックは遠い間合いの飛び込み攻撃に対して効果あるんじゃないか？　しゃがみ強キックは相手をダウンさせられるな……とか、こんな感じで見ていくのだ。

次回は格闘ゲームの華でもある"必殺技"について、じっくりと考えていきたいと思う。そして、この必殺技とは切っても切れない関係にある"キャンセル"についても説明していければ、とか考えているのでこのへんで何か質問があったらドシドシ、下記宛に送ってくれるとうれしいぞ。

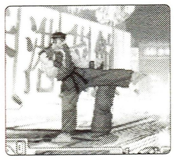
攻撃2 威力について

弱攻撃



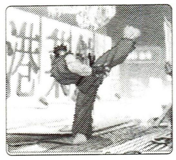
攻撃力は低く、リーチも短いものが多いが、技の出が早く連打で連続技になるものが多い。いちばん最初にこの技を当てることが多い。

中攻撃



攻撃力、リーチ、技の出ともにそこそこ。相手を威嚇・牽制するときに使える技が多い。また弱から中攻撃へ連続になるものも多い。

強攻撃



威力が高くリーチもあるが、技が出るまでが遅いのが難点。どの方向に対して強いのかもキャラによって違うのでしっかりチェック！

みんなのおたよりコーナー 勝者の雄叫び

はじめておたよりします。私は対戦格闘ゲームはやったことがありません。とくにゲームセンターでは一度もやってないです。友だちの家でちょっと遊ばせてもらった程度なのですが、どうすればうまくなるのでしょうか？　あんなにボタンがいっぱいあるのに、どうして操作できるのか不思議でなりません。

（茨城県　ヒトリボッティ）

●まあ、前回から講座とかやっているが、ぶっちゃけた話、練習あるのみだ。あとはうまい人（その友だちでもよし）のプレイをひたすらチェックすることだ。じつはこれがいちばんの近道だと思う。

ハメって、どう思いますか？　とあるゲームをゲーセンでやってたら乱入されました。自分ではごくごくふつうに戦ったつもりなのですが、相手がいきなり「コイツ、ハメばっかり使いやがる」とか言い出して、筐体をガンガン蹴り始めたんですよ。怖くなってわざとやられたんですが、そしたら「がはは、コイツ、すげえ弱いぜ」なんて言われました。悔しいやら悲しいやら……。これ以来、ゲーセンでは格闘ゲームをしなくなりました。でも、やっぱりゲーセンで対戦するのは楽しいのでまたやりたいと思っているのですが、またあんなことがあると思うとやっぱりできません。どうしたらいいのでしょうか？

（東京都　スージエ）

●格ゲーの永遠のテーマともいえる、非情にデリケートな部分だ。こういうことを言われるのがイヤであれば、友だちと対戦するしかない。個人的には、待ちやハメそのものがすべて悪いとは思わない。ゲーセンにおいては"何でもあり"が原則だと思うが、直接相手に対して罵声を浴びせるようなことは多いに問題あり。そっちの立場からすれば「ハメをしてくるほうが悪い！　文句言われて当たり前」な論理なんだろうけど……。



←そんなソルのマッチョな感じがよく出ているぞ！（千葉県　伏見晶）

●おたより募集中

このコーナーではみんなのおたよりを待っている。「あの対戦格闘を作った人に話を聞いてほしい」「こんな連続技を考えてみました」「あのキャラはどうやって倒したらいいの？」などなど、対戦格闘ゲームについてなら何でもオーケー！　ハガキでもEメールでもいいぞ。あて先は以下のとおり。待っているぞ！

郵便
〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通DC編集部
「格ゲーコロシアム」係

Eメール：muneta@graces.dricas.com

題名は必ず「格ゲーコロシアム」としてください。

ゲームメーカーのホームページに迫る!!

うぇぶさいとなう

Web Site Now

第7回

キッド

同じコンテンツでありながら、企業のスタンスにより中身が大きく異なることの多いホームページ。たとえばBBSひとつとってみても、運営サイドの意思により、ぜんぜん自由度が違うわけで……。さて、連載7回目の今回は、BBSに力を入れる、キッドのホームページを特集することにしよう。

ホームページはゲームのオマケであり、ファンのためのコミュニティーだ

会社のメールアドレスを取得するときに、「ついでに始めてみようか」という軽いきっかけから始まったというキッドのホームページ(以下HPと略す)。1996年に設けられたHPも今年で5年目を数える。その間何回かのリニューアルを経て現在に及ぶわけだが、いまのキッドのHPを見ると、ゲーム紹介や通販、BBSなど豊富なコンテンツを抱え、とても"ついで"で始めたとは思えないほどの充実ぶりを誇っている。ある意味、ゲームメーカーのHPとしては基本を押さえた作りといえるだろう。今回はそんなキッドのHPを担当する、亀谷恒治氏と長妻奈緒子さんのおふたりにお話を伺うことにしよう。

ファンの便宜を考えてBBSを分割していった

── コンテンツが豊富ですね。

亀谷　ここ数年ですね、熱心にやり始めたのは。1996年の設立当初はHP自体が珍しかったんで、とりあえず"ある"という感じだったんです。コンテンツにしても、会社説明とか、BBSくらい。だから、当初は更新のペースもとても遅かったんです。

── いつごろから変わりはじめたのですか?

亀谷　2年まえくらいですね。徐々にまわりの状況が変わりはじめて、インターネットへの需要が高まっていることが実感としてわかるわけです。うちのHPへのアクセス数も増えてくる。そうなると、なりゆきで自然に力が入ってくるわけです(笑)。

長妻　利用される方が増えると企業として、プロモーション効果を期待する部分はありますね。最近は、ゲーム情報にしても雑誌の公開に合わせてまめに更新するようにしているんです。

亀谷　ゲーム情報は基本線として外せないですね。あとはやっぱりBBSですね。体験者ならどなたでも納得してもらえると思うんですが、インターネットでいちばんおもしろい部分はチャットやBBSといった、コミュニケーションにありますからね。"キッド"というブランドのコミュニティーを盛り上げるためにはBBSは不可欠ですね。うちでは、ユーザーさんに自主的に参加してもらって楽しんでいただきたいと思っています。

── BBSに関しては管理がたいへんですよね。

亀谷　確かに、荒れるのを嫌って設けないメーカーさんも多いですね。正直、うちのBBSも荒れることは多いんですが(笑)、基本的に自由にやってもらっています。まあ、よほど個人的な中傷でもない限りは、書き込みに介入することはほとんどないです。

長妻　何度もアタックを食らって、HP自体が立ち上がらないなんてこともあったんですが、セキュリティー自体も当初に比べるとかなり進化していますし。

亀谷　利用される方たちが自主的にルール作りをするようになっていったということもありますね。内容によっては「ここでこういう話をしてはいけないんじゃないか?」という暗黙のルールができていったんです。

それで、ファンの方の作るルールに合わせて、途中からBBSを分けることにしました。

たとえば、キッドのBBSで他社メーカーのゲームを話題にすることが、不快なユーザーの方もいるらしいんですよ。うちとしては気にならないんですが、あまりユーザーの方が不快に感じられるのも問題なので、キッドのゲームを話題にするBBSと、フリーな話題を楽しめるBBSというふうに分けることにしたんです。

長妻　そんな感じでBBSが分裂を続けて、いまでは6つのBBSを持つに至っています。

── BBSはコアなファンに支えられているわけですね。

亀谷　うちのファンは熱心な方が多いですねえ。ゲームメーカーのBBSでも屈指の濃さを持つのではないでしょうか(笑)。

── キッドさんのみならず、美少女ゲームファンのコミュニティーとしても機能しているわけですね。

亀谷　そうあってくれるといいですね。やはり、うちのHPにアクセスしてくれるのは、基本的にうちのファンの方なわけで、ゲームをプレイしたあとに「あのゲームの話がしたい!」という声に応えるようにはしていきたいですよね。

長妻　ある種ゲームのアフターサービスみたいな意味合いはありますよね。

亀谷　ゲームの"オマケ"みたいなノリはあるかもしれませんね。そういう意味ではコアな方のためのHPであって、けっして「誰でもいいから覗いてくれ」というスタンスではないです。

ユーザーからの声にはできるだけ応えたい

── 最近はアンケートなんかも実施しているようですね。

長妻　「キッド作品でもっとも印象的なセリフは?」みたいな感じで、アンケート調査を行ったりしていますね。ちょっとまえまでは「『メモリーズオフ2』(仮題)が発売されるとしたら、どのハードを望みますか?」というアンケートもや



↑美少女ゲームの多いキッドだが、HPのトップは、意識的にシックな感じにしているという。

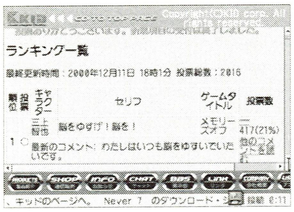
TODAY'S GUESTS



亀谷恒治：制作部、プロデューサー。1年のブランクを置いてゲーム開発に復帰。HPの管理という二足のわらじを履く。希望者がコンテンツを持ち寄るという形をとるキッドのHPでは、管理の苦労はひとしお。



長妻奈緒子：営業部、宣伝・広報担当。キッド営業部の屋台骨を支えるお方でもある。HPでは、おもに情報の管理を担当。HPのゲーム情報が古びないように日夜気を配っているのだ。



⬆アンケートも好評。今後もユーザー参加型の企画は続々（!?）登場するとのことだ。

っていたんですよ。

―― それは、結果が気になりますね（笑）。

長妻　ナイショです（笑）。ユーザーの方のご意見はなるべく結果に反映させたいと思います。

亀谷　まあ、企画モノに関しては、あまり深く考えて実施しているわけではないんですけどね（笑）。やっぱり"ユーザーさんが参加できるHP"を心がけていますので、ユーザーの方とのコミュニケーションが図れればという感じですね。

―― ということは、ゲームに対する要望があれば応えていくと？

亀谷　そういう可能性は十分ありますね。ユーザーの方からのご意見は、ゲーム作りにおいて非常に参考になりますから。やはり、社内にいるとどうしても感覚が鈍ってしまう部分があるので、ご意見は率直に言ってありがたいですね。

長妻　営業サイドから見ても、ユーザーさんのご指摘にはできるだけ応えていきたいですね。

とくに要望が多いのが予約特典といった、ノベルティーグッズなんです。うちはノベルティーグッズにはかなり力を入れているのですが、どうしても都市部が中心になってしまって、地方には手が回らないところがあるんです。それで、熱心なファンの方からは「××県の××という店では予約特典がなかった」という指摘がけっこうあったりするんですよ。その辺のユーザーの方からの意見には積極的に耳を傾けていきます。

それで、地方で予約をしていただいた方に対しては、お店の名前をメールで教えていただいて、ノベルティーグッズをお店のほうにお送りするようにしようかと考えています。これはあくまで検討段階なんですが……。

――それはまた、きめ細かいサービスですね。

長妻　せっかく双方向のHPを目指しているわけですから、せめてこれくらいのことはしないと。今後もこの手の連携はどんどんとりたいと思っています。

―― 今後はどんなHPを？

亀谷　さらに楽しいHPを目指します（笑）。まあ、本当はBBSやチャット以外に新しいツールが出てくることを期待しているんですけどね。インターネットはBBSやチャット、メールで完結している部分がありますからね。

まあ、いまは新しいことをいろいろと試行錯誤している段階です。インターネットのよさは、起こしたアクションの反響がすぐにわかることにあるので、これからもどんどん実験を続けていきたいと思っています。みなさん期待していてください。

✔ホームページ自己診断

さて、ここではゲームメーカーのHP制作者による、自身のHPを自己診断していただいた。自己診断を担当した亀谷さんによると、速報性にはかなりの自信があるとのことだが……。

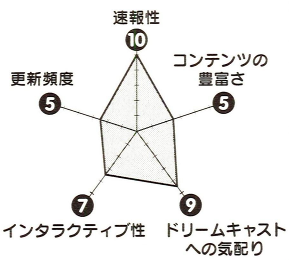
Q1. HPが始まったのはいつから？
A.1996年6月です。

Q2. 毎日のアクセス数は？
A.約1700人／日です。

Q3. 制作ツールは？
A.テキストエディターなど。

Q4. HPでもっとも力を入れているのは？
A.ユーザーどうしのコミュニケーションです。

Q5. HPのコンセプトは？
A."ファンサイト"です。



●キッドのホームページ●
http://www.kid-game.co.jp/

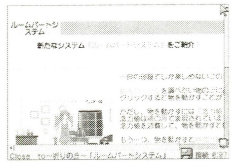
オススメコンテンツ 1 やっぱり基本はコレ! "ゲーム紹介"

基本中の基本ともいえるゲーム紹介だが、キッドがもっとも力を入れているコンテンツのひとつでもある。いままでキッドで発売されたゲームソフトの詳しい情報が見られるのはもちろん、新タイトルの最新情報もすぐにアップされるようになっている。どこよりも早くHPで『Close to～祈りの丘～』の機種発表がされたのは記憶に新しいところ。

また、ゲームとインターネットとの連動にも積極的なキッドでは、インターネット上で『Never 7』ダウンロードシナリオを募集中。これはユーザーから『Never 7』の新シナリオを募集し、ドリームキャストでダウンロードして楽しめるようにするというもの。こうしたゲームとの連携は今後も積極的に行うとのことだ。



⬆ゲーム紹介もキッチリ。基本を押さえた作りといえるだろう。


⬅マニアも驚愕（!?）の新作発表も。

オススメコンテンツ 2 じつはけっこう売れてるんです。"通販"

キッドのHPで意外な人気を誇るのがネット通販である"キッドオンラインショップ"。熱心な美少女ゲームファンを持つキッドならではの人気コンテンツといえるだろう。ふだんはイベントなどでしか販売されないため、地方のファンにはとくに好評なのだ。「HPはお金にならない」という常識を打破するひとつの手段となるかも？　定番のテレカはもちろん、トレーディングカードや絵皿などのアイテムが充実。ゲームソフトの割引販売もしているのだ。

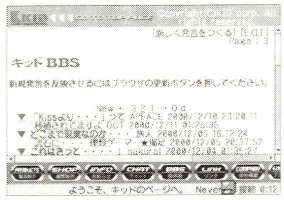

⬅豊富なグッズが魅力。目移りがしちゃうね。

オススメコンテンツ 2 6つに分かれているのが特徴。"BBS"

キッドのHPでもっとも人気があるのがBBS。BBSは現在キッドのゲーム全般の話題を取り上げる"キッドBBS"や、どんな話題でも楽しめる"らくがきっど"など6種類に分かれており、そのときの気分に応じてどのBBSでも自由に参加することことができる。熱心なゲームファンが多いキッドだけに、アツイ書き込みが多く、亀谷氏が言うように「キッドのゲームをプレイしたユーザーのコミュニティーとしての役割」をきちんと果たしているといえる。非常に濃いBBSではありますが、一度覗いてみてくださいませ。

現在キッドで楽しめるBBS

- ●キッドBBS
- ●らくがきっど
- ●メモリーズオフBBS
- ●infinity&Never7 BBS
- ●夢のつばさBBS
- ●GoodsBBS



⬆コメントツリーの多さも尋常ではない。ファンのつながりを実感する。

世紀末特別企画

読者が選ぶ!! 21世紀に残したいセガゲームはコレだ!

世紀末にお届けする、つぎの世紀に残したいセガハードで発売されたソフトを選んじゃおうという企画。見事1位に輝いたのは？

つぎの世紀に残したい、今世紀を飾る選りすぐりの名作、話題作がここに集結!!

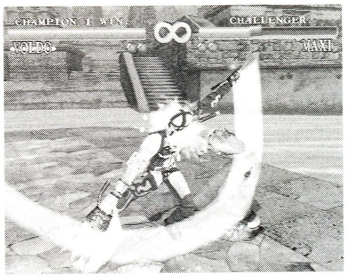
20世紀もあとわずか……。いままでたくさんの名作ゲームがリリースされてきたけれど、やはりいいものは21世紀にも伝えておきたいところだろう。そこで本誌では"21世紀に残したいセガゲーム(セガのハードで発売されたソフトの意味)"をユーザーから広く募集。本誌の告知やメルマガ、イベント会場などで募集をしたところ、289名の方からのご協力をいただくことができた。そこで今回は、その結果を大々的に発表することにしよう。

1位 ソウルキャリバー

ナムコ（DC）格闘アクション 1999/8/5

得票数 48票

見事1位に輝いたのは3D格闘の雄、『ソウルキャリバー』。並みいる強豪ソフトを押しのけて、ドリームキャストタイトルが1位となったのは意外な印象があるが、『ソウルキャリバー』のクオリティーは誰しもが認めるところ。家庭用で初めて実現された、業務用を超える出来映えには、ゲームの新しい時代の幕開けを予感させた。ドリームキャストの可能性を実感させた1本だ。



➡まさにナムコ開発陣の"魂"がこもった1作。そのクオリティーは驚嘆。

意見 ●「説明不要、誰もが認めるドリームキャストNo.1ソフト」(福岡県／O・I)●「これぞまさに"モニターの中に人がいる！"」(北海道／コマ通)●「メガドライブ以来、久々のナムコタイトルで、デキも秀逸。とくにキャラの筋肉の揺らしかたは現段階のどのハードの、どのポリゴンキャラゲームよりも優れている」(東京都／桜台)●「絵の美しさ、デキのよさに加え、充実の追加要素。他メーカーも見習ってほしいところ」(奈良県／カオス)

ナムコからの喜びの言葉

1位に選んでいただきましてありがとうございます。かなりうれしいです。『キャリバー』はウチにとってセガさんのハードでの久々の作品ってことで、みんなメチャクチャ気合を入れて作っていました。その力がうまい方向にはまり、短期間のスケジュールでとんでもないモノができあがってしまいました。制作途中、開発の人間がよく言っていたのは、「ユーザーの皆さんから期待の声がすごく届くんですよ、その気持ちが励みになります」ということ。そのような皆様のパワーもここまでのモノを作り上げるのに欠かせない要素でした。本当にありがとうございました。21世紀もがんばってまいりますので応援よろしくお願いいたします。(ナムコ・CS広告宣伝部 販売促進課／田中快)

2位 シェンムー 一章 横須賀

セガ（DC）アドベンチャー 1999/12/29

得票数 40票

2位は『シェンムー 一章 横須賀』。鈴木裕渾身の壮大な世界観と、テレビCMにも謳われた"制作費70億"が話題に。そのあまりの膨大な内容ゆえに、何度も発売延期を重ねたほど。もともとの評価は賛否両論だっただけに、2位に入ったということは、一定の評価を得ているということの証か。話題賞なら間違いなく大賞なのだが……。



⬆他の追随を許さない壮大さが評価されたよう。20世紀の金字塔になるか!?

意見 ●「超大作。動いているだけで楽しい」(岡山県／T・O)●「しつけができない親は、子供のためにシェンムーを買ってあげるべき！」(東京都／木下理)●「史上最大の実験作。昔のゲームのようなチャレンジスピリットがあるところにほれました。こんなゲームを作れる土壌さえあればまだまだゲームはおもしろくなります」(東京都／くまきち)●「QTEはジャッキー・チェンの映画みたいで凄くてエキサイティング！」東京都／大和道明)

3位 サクラ大戦

セガ（SS）アドベンチャー 1996/9/27

得票数 37票

4位以下を僅差で押さえ、3位に飛び込んだのは、おなじみ『サクラ大戦』。アニメとゲームの融合など、時代のツボをおさえたメディアミックスは評価されてしかるべき。そのキャラ人気はものすごく、いかに『サクラ』がみんなに愛されているかがよくわかるというもの。ドリームキャストの屋台骨を支えるソフトの1本でもある。



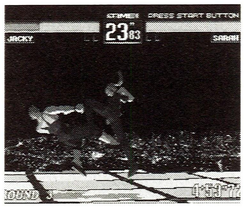
⬆サターンで一番人気のソフト。来春にはドリームキャスト『3』も登場。

意見 ●「恋愛シミュレーション史に残る名作」(茨城県／T・K)●「完成度が高く、アニメ風の演出がすばらしかった」(愛知県／稲垣信昭)●「最近めっきり聞かなくなった"正義"を、痛快に描いているところがいい」愛知県／平松誠史)●「ゲームをTVドラマのように編成し、キャラクターの感情が本編に影響するなど、おもちゃ箱的な発想が随所に導入されていて飽きさせない。メディアコンプレックスの代表作」(埼玉県／河合啓介)

4位 バーチャファイター

得票数 36票

セガ（SS）格闘アクション 1994/11/22



←元祖の強み!?　1作目がいちばん人気に。

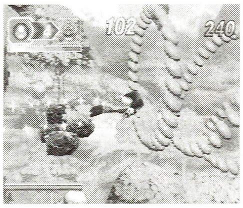
4位は2タイトル。1本目はサターン本体と同時発売された『バーチャファイター』。次世代を感じさせた1本でもある。この作品の影響力は図りしれないものがあり、業界に与えた影響を考えると、この順位でも低いくらい!?

意見 ●「対戦格闘ゲームのみならず、ゲーム業界全体にとっても金字塔的作品」（広島県／山崎剛）●「3D格闘ゲームの先駆けでありながら完成度の高さは秀逸！」（大阪府／megalith）●「『バーチャファイター』がなかったら、PSユーザーになっていたかも」（東京都／みねぼう）●「『バーチャファイター』を初めてみたときの驚き！　この後のゲームの流れを見ると、このゲームはひとつの革命でした」（岐阜県／tacchin）

4位 NiGHTS

得票数 36票

セガ（SS）アクション 1996/7/5



←『ソニック』よりも高い人気なのは意外!?

サターン中期を支えたアクション『NiGHTS』が4位に。中裕司氏の力量を改めて世に知らしめた1本でもある。本誌の移植希望ランキングでもつねに根強い人気を誇るだけに、この結果は当然か。女性層にも高い人気を得ている。

意見 ●「ゲームで初めて泣いた作品。"ゲームってこんなにも感動を与えてくれるんだ"と気づかせてくれた」（東京都／ないつ犬）●「あの空を飛ぶ感覚はすばらしい」（大阪府／クレセント）●「セリフがまったくないのに物語がわかる。言葉はいらないソフトの見本」（東京都／木下理）●「幻想的な世界観と独特の操作感覚がたまらない」（静岡県／イギー02）●「世界観、音楽、ゲーム性、どれをとっても最高のゲーム」（福島県／SIGNAL）

大混戦の気になる6位以下は……

さて、ここでは気になる6位以下を見ていくことにしよう。目立つのはドリームキャスト勢の健闘。なかでも注目なのは7位に入った『あつまれ！ぐるぐる温泉』だ。「このゲームでネットワークゲームの楽しさを知った」というファンが多かった。

そのほか印象的だったのが"21世紀に残したいソフト"として、『パンツァー』シリーズ全作を挙げる読者が多かったこと。根強い人気を見せつける結果となった。

逆に編集部の想像とは裏腹に、不調だったのがメガドライブ。最高が『ソニック・ザ・ヘッジ・ホッグ』の11位とはいささか寂しいところ。ジャンルとしてはRPGが上位に入っていないのも、セガゲームらしいと言えるかも。

少数意見 ●『アレックスキッドのミラクルワールド』（MKⅢ／セガ）「凶悪犯罪の低年齢化が社会問題になるなか、ボスとの戦いが"じゃんけん"という平和的な方法で行われるこのゲームはぜひとも後世に残しておきたい」（神奈川県／ジンライ）●『バハムート戦記』（MD／セガ）「べつに奇をてらったわけではなく、MDのなかでいちばん遊びこんだ作品。システムはいまでも十分通用する」（福岡県／G・F）●『ドリームパスポート3』（DC／セガ）「誰がなんと言おうとネットに接続できるのはこのソフトのおかげ。とくに『3』は使い勝手が最高」（北海道／梨〈仮〉）

順位	タイトル	発売元	ジャンル	機種	発売日	得票数
1	ソウルキャリバー	ナムコ	格闘アクション	DC	1999/8/5	48
2	シェンムー 一章 横須賀	セガ	アドベンチャー	DC	1999/12/29	40
3	サクラ大戦	セガ	アドベンチャー	SS	1996/9/27	37
4	バーチャファイター	セガ	格闘アクション	SS	1994/11/22	36
4	NiGHTS	セガ	アクション	SS	1996/7/5	36
6	ソニックアドベンチャー	セガ	アクション	DC	1998/12/23	34
7	あつまれ！ぐるぐる温泉	セガ	テーブル	DC	1999/9/23	31
8	エターナルアルカディア	セガ	RPG	DC	2000/10/5	30
9	バーチャファイター2	セガ	格闘アクション	SS	1995/12/1	29
10	シーマン～禁断のペット～	ビバリウム	シミュレーション	DC	1999/7/29	28
11	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ	アクション	MD	1991/7/26	25
12	アゼル-パンツァードラグーンRPG-	セガ	RPG	SS	1998/1/29	24
13	グランディア	ゲームアーツ	RPG	SS	1997/12/18	22
14	パンツァードラグーン	セガ	シューティング	SS	1995/3/10	21
15	パンツァードラグーン ツヴァイ	セガ	シューティング	SS	1996/3/22	20
16	クレイジータクシー	セガ	アクション	DC	2000/1/27	18
17	スペースチャンネル5	セガ	アクション	DC	1999/12/16	16
17	ファンタシースター	セガ	RPG	MKⅢ	1987/12/20	16
19	グランディアⅡ	ゲームアーツ	RPG	DC	2000/8/3	15
20	この世の果てで恋を唄う少女YU-NO	エルフ	アドベンチャー	SS	1997/12/4	14
20	バイオハザード コード：ベロニカ	カプコン	アドベンチャー	DC	2000/2/3	14
20	デット オア アライブ 2	テクモ	格闘アクション	DC	2000/9/28	14
23	LUNAR ETERNAL BLUE	ゲームアーツ	RPG	MCD	1994/12/22	13
24	シャイニング・フォース～神々の遺産～	セガ	RPG	MD	1992/3/20	12
24	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	シミュレーション	DC	1999/9/30	12
26	街	チュンソフト	テキストノベル	SS	1998/1/22	11
26	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	セガ	アドベンチャー	SS	1998/4/4	11
28	デイトナUSA	セガ	レース	SS	1995/4/1	10
28	EVE burst error	イマジニア	アドベンチャー	SS	1997/1/24	10
28	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス	RPG	SS	1997/11/13	10
28	ROOMMANIA#203	セガ	アドベンチャー	DC	2000/1/27	10
28	ジェットセットラジオ	セガ	アクション	DC	2000/6/29	10
28	CAPCOM VS.SNK ミレニアムファイト2000	カプコン	格闘アクション	DC	2000/9/6	10
34	カルドセプト	大宮ソフト	その他	SS	1997/10/13	9
35	ラストブロンクス	セガ	格闘アクション	SS	1997/8/1	8
36	ファンタジーゾーン	セガ	シューティング	MKⅢ	1986/6/15	7
36	シャイニング・フォースⅢ（3部作）	セガ	シミュレーション	SS	1997/12/11	7
36	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	アクション	DC	1999/12/9	7
36	サンバDEアミーゴ	セガ	アクション	DC	2000/4/27	7
40	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	セガ	アクション	MD	1992/11/21	6
40	エネミー・ゼロ	ワープ	アドベンチャー	SS	1996/12/13	6
40	プリンセスクラウン	アトラス	アクションRPG	SS	1997/12/11	6
40	バーニングレンジャー	セガ	アクション	SS	1998/2/26	6
40	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド	セガ	その他	DC	2000/3/30	6
40	MARVEL VS.CAPCOM2 ニューエイジ オブ ヒーローズ	カプコン	格闘アクション	DC	2000/3/30	6
40	久遠の絆 再臨詔	フォグ	アドベンチャー	DC	2000/5/18	6
40	Kanon	NECインターチャネル	アドベンチャー	DC	2000/9/14	6
48	バーチャストライカー2 ver.2000.1	セガ	スポーツ	DC	1999/12/2	5
48	ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE Fight for the Future	カプコン	格闘アクション	DC	2000/6/29	5
50	アドバンスド大戦略-ドイツ電撃作戦-	セガ	シミュレーション	MD	1991/6/17	4
50	ぷよぷよ通	コンパイル	パズル	MD	1994/12/2	4
50	スペースハリアー	セガ	シューティング	32X	1994/12/3	4
50	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	レース	SS	1995/12/29	4
50	ガーディアンヒーローズ	セガ	アクション	SS	1996/1/26	4
50	セガラリー2	セガ	レース	DC	1999/1/28	4
50	センチメンタルグラフティ2	NECインターチャネル	アドベンチャー	DC	2000/7/27	4
57	北斗の拳	セガ	アクション	MKⅢ	1986/7/20	3
57	ザ・スーパー忍	セガ	アクション	MD	1989/12/2	3
57	武者アレスタ	東亜プラン	シューティング	MD	1990/12/21	3
57	アウトラン	セガ	レース	MD	1991/8/9	3
57	太平記	セガ	シミュレーション	MD	1991/12/13	3
57	夢見館の物語	セガ	アドベンチャー	MCD	1993/12/10	3
57	Jリーグプロサッカークラブをつくろう！	セガ	シミュレーション	SS	1996/2/23	3
57	ファイターズメガミックス	セガ	格闘アクション	SS	1996/12/21	3
57	バルクスラッシュ	ハドソン	シューティング	SS	1997/7/11	3
57	リアルサウンド～風のリグレット～	ワープ	アドベンチャー	SS	1997/7/18	3
57	バイオハザード	カプコン	アドベンチャー	SS	1997/7/25	3
57	セツ風の島物語	エニックス	アドベンチャー	SS	1997/11/27	3
57	レンタヒーローNo.1	セガ	アクションRPG	DC	2000/5/25	3
57	ミスタードリラー	ナムコ	パズル	DC	2000/6/29	3
57	ダビつく！～ダービー馬をつくろう！～	セガ	シミュレーション	DC	2000/7/27	3
57	ナップルテール	セガ	アクションRPG	DC	2000/10/19	3

※文中及び表中の略記は以下のとおりです。MKⅢ：マークⅢ、MD：メガドライブ、MCD：メガ-CD、32X：スーパー32X、SS：サターン、DC：ドリームキャスト、FC：ファミコン、SFC：スーパーファミコン、N64：ニンテンドウ64、GB：ゲームボーイ、PS：プレイステーション、SCE：ソニー・コンピュータエンタテインメント

メッセサンオー稲越一之氏が語る「やはりやり込んだゲームは思い入れが深い」

ここでは、秋葉原・メッセサンオーの仕入れ担当であり、無類のゲームファンとして知られる稲越一之氏に、今回のアンケート調査の結果についての感想と、氏がオススメする"21世紀に残したいセガゲーム"について伺った。

「昔のソフトが上位にこなかったのは意外ですね。僕自身根っからのゲームファンなんですが、まえにやった作品のほうが思い入れが強いし、喜んでプレイしていましたからね。"セガハードで発売されたゲーム"というとメガドライブという印象があるけれど……。そういう意味では、ファミ通DCの読者は若い方が多いのかもしれないですね(笑)。あとこの結果から見ても、"売れたソフト＝いいソフト"というわけではないことがわかります。

1位に『ソウルキャリバー』がきたのは意外と言えば意外ですね。とはいえ、ゲームとして必ずしも革新性があるわけではありませんが、あのグラフィックには誰もが驚嘆するところですし、ドリームキャストタイトルとして確実にオススメしたい1本ではあります。

今回僕が選んだのは、単純に感心したソフトです(笑)。やはりやり込んだゲームは残したいですね。

21世紀にいいソフトを残すのも大切ですが、21世紀にはもっとスゴイソフトを期待したいですね。ドリームキャストにしても、まだまだハードの性能をしゃぶり尽くしたソフトは出ていないように思います。サターンのときは、"さあ、これからサターンの性能をしゃぶり尽くそうか"という、ちょうどその矢先にドリームキャストがでてしまった。だから、そういう意味ではドリームキャストでは、ハードの性能をしゃぶり尽くして時代を代表するようないいソフトを期待します」

稲越氏の21世紀に残したいセガゲーム(順不同)

『サンダーフォースIII』(テクノソフト・MD)
『大魔界村』(セガ・MD)
『ファンタジーゾーン』シリーズ(セガ・MDなど)
『スペースハリアー』シリーズ(セガ・MDなど)
『バーチャファイター2』(セガ・SS)

21世紀に残したいゲームは?(オールハード)

ここではオールハードでの"21世紀へ残したいゲームソフト"の結果を報告しよう。

1位は任天堂『スーパーマリオブラザーズ』。定番中の定番ソフトだけに順当な結果とも言えるが、セガファンの出した結論としては意外かも!?

上位は『ドラゴンクエスト』シリーズと『ファイナルファンタジー』シリーズが独占という結果に。両作品がいかにゲームファンに支持されているかがわかるというものだ。

さて、セガゲームでもっとも上位にあるのは8位の『グランディア』。以下『バーチャファイター』(10位)、『サクラ大戦』(12位)と続くわけだが、まえのページで紹介した、セガゲームの順位とは微妙に異なる結果となった。とくに1位に輝いた『ソウルキャリバー』がランクインしていないのは不思議だ。これも、ソフトに対する思い入れの差なのだろうか。

順位	タイトル	発売元	ジャンル	機種	発売日	得票
1	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	アクション	FC	1985/9/13	25
2	ドラゴンクエストVII	エニックス	RPG	PS	2000/8/26	21
3	ファイナルファンタジーVIII	スクウェア	RPG	PS	1999/2/11	18
4	ドラゴンクエストIII	エニックス	RPG	FC	1988/2/10	13
5	ファイナルファンタジーVII	スクウェア	RPG	PS	1997/1/31	12
5	ポケットモンスター赤(緑)	任天堂	RPG	GB	1996/2/27	12
7	ドラゴンクエスト	エニックス	RPG	FC	1986/5/27	11
8	グランディア	ゲームアーツ	RPG	SS	1997/12/18	9
8	ゼルダの伝説~時のオカリナ~	任天堂	アクションRPG	N64	1998/11/21	9
10	バーチャファイター	セガ	格闘アクション	SS	1994/11/22	8
10	バイオハザード	カプコン	アドベンチャー	PS	1996/3/22	8
12	タクティクスオウガ	クエスト	シミュレーション	SFC	1995/10/6	7
12	サクラ大戦	セガ	アドベンチャー	SS	1996/9/27	7
14	ときめきメモリアル~forever with you~	コナミ	シミュレーション	PS	1995/10/13	6
15	ファイナルファンタジーIX	スクウェア	RPG	PS	2000/7/7	5
16	テトリス	任天堂	パズル	GB	1989/6/14	4
16	パンツァードラグーン	セガ	シューティング	SS	1995/3/10	4
16	パンツァードラグーン ツヴァイ	セガ	シューティング	SS	1996/3/22	4
16	アゼル -パンツァードラグーンRPG-	セガ	RPG	SS	1998/1/29	4
20	どこでもいっしょ	SCE	その他	PS	1999/7/22	3
20	シェンムー 一章 横須賀	セガ	アドベンチャー	DC	1999/12/29	3

まとめ つぎの世紀へ向けて……

まず明記しておかなければならないが、今回のアンケートには集計の都合上12月7日以降に発売されたタイトルが含まれていない。年末の話題作が選から漏れてしまったのはいささか申し訳ないところだが、とくに注目なのは『ファンタシースターオンライン』。じつは、今回のアンケートでも『ファンタシースターオンライン』には何人もの読者からの投票があったのだが(『ネットワークトライアルエディション』をプレイしての投票)、製品版ではないということで、ここではあえてはずさせていただいた。期待のネットワークRPGだけに、上位入賞は間違いのないところだったのだが……。

さて、今回の結果はいかがだったろうか? 集計をしてびっくりしたのは、みなさんの選んだソフトの多いこと! 100人のゲームファンには100の心のゲームがあることを実感した。そういう意味では、今回出された結果はひとつの参考データとして楽しんでほしいところだ。この企画ではたくさんの方からの応募をいただくことができた。

最後にクリスマスプレゼント(?)として、編集部が選ぶ21世紀に残しておきたいドリームキャストタイトルを紹介することにしよう。たくさんあるドリームキャストタイトルの中から、ムリは承知のうえであえて、"この1本"を挙げてもらった。見事なくらいバラエティーに富んだ作品がそろったのは、ひねくれ者の多いわが編集部のご愛嬌として、来るべき21世紀のゲームソフトを満喫するためにも、これらのゲームを"復習"してみてはいかが? きっと新鮮な驚きがあるハズ。

(編集部　古屋陽一)

編集部が選ぶ21世紀に残したいドリームキャストタイトルは?

編集者名	ゲームタイトル	編集者名	ゲームタイトル
相沢浩仁	ファンタシースターオンライン(セガ)	みのちん	バイオハザード　コード：ベロニカ(カプコン)
NORIKO	スペースチャンネル5(セガ)	加藤	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう!(セガ)
コブラ小林	L.O.L.~LACK OF LOVE~(アスキー)	にっし~	あつまれ!ぐるぐる温泉(セガ)
SIN荒沢	ファンタシースターオンライン(セガ)	ヒゲ太	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム(セガ)
こだまっち	Kanon(NECインターチャネル)	古屋24歳	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド(セガ)
たむ~	ROOMMANIA#203(セガ)	池村通信	ソウルキャリバー(ナムコ)
えんどう	ソニックアドベンチャー(セガ)	すけお	スペースチャンネル5(セガ)
ムネタツ	クレイジータクシー(セガ)	あさごろう	スペースチャンネル5(セガ)
おほむら	ソウルキャリバー(ナムコ)	ちるぞう	ワールド・ネバーランド2プラス~プルト共和国物語~(リバーヒルソフト)
鈴木ノリック	サンバDEアミーゴ(セガ)	いのふえ	北へ。White Illumination(ハドソン)

当　選　者　発　表

応募者の中から抽選で20名にお好きなソフトをプレゼント。当選者は右のとおりです(敬称略)。

北海道/田辺友岳
秋田県/鷹島大輔
茨城県/加茂川由幸
埼玉県/関谷正
埼玉県/星野映路
千葉県/浦野麻由美
東京都/阿部朋宏
東京都/氏原剛
東京都/井上栄作
神奈川県/土林京子
愛知県/塚本浩章
愛知県/富山清彦
京都府/深瀬英一
大阪府/奥出かな子
大阪府/村田茂章
大阪府/森大典
大阪府/山添かおる
兵庫県/新井隆司
広島県/起汐一郎
福岡県/藤本剛太

第1回『ジェットコースタードリーム2』

びんぼうカップ結果発表

選りすぐりのコースの中から優秀作を競う、"第1回『ジェットコースタードリーム2』びんぼうカップ"。その結果をここに大発表する!! さて、見事栄冠に輝いたのはどのコースかな？

発売日	発売中	通信機能	対応（ホームページ）
ジャンル	シミュレーション	対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス
価格	5800円		
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	28ブロック使用		
発売元	びんぼうソフト		
開発元	びんぼうソフト		

http://www11.freeweb.ne.jp/play/bimboo

力作ぞろいの応募作の中から見事頂点に輝いたコースは？

今回のコンテストで設けられたのは、テーマパーク全体のレイアウトを評価する"デザイン部門"と、コースターの乗り心地を評価する"コースター部門"のふたつ。応募作82作品の中からジェット博士の厳正なる審査を得て選ばれたのは、以下の10作品だ。

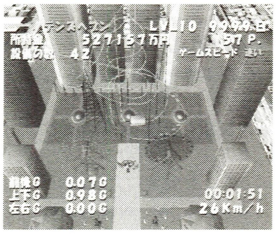
ジェット博士のお言葉

みんなこんにちは。ワシがジェット博士じゃ。たくさんの応募どうもありがとう。あまりにうれしくて、3日3晩徹夜で審査してしまったほどじゃ。ワシの意表をつくような力作が多く、大感激じゃ。全体の印象としては、コースを重視した作品が多く、みんなの熟練度が増したようじゃな。ワシが乗ってみたいというメリハリのあるコースが多かったぞい。『2』になって、ワシの出番を減らしたかいがあったというものじゃ（涙）。今回選ばれた10作品を参考に、みんなもすばらしいコース作りに励んでくれたまえ。

デザイン部門

金賞 コースNo.0068 テンズヘブン／作成者 テンジロー

デザイン部門で金賞に輝いたのがこの作品。左右対称のテーマパークというアイデアは秀逸だ。真ん中に配置された幾何学的なデザインのコースもお見事で、全体的に人目をひくコースとなっている。



⬆美しいテーマパーク。見ているだけで楽しくなる。

銀賞 コースNo.0009 じぇっとワーるど／作成者 みづき

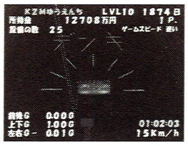
トータルのテーマパークとして、いちばん完成度の高かったのがこのコース。本当にありそうなコースという点を評価した。夜景もキレイ。



⬅びんぼうソフトの服部さんお気に入りのコースだ。

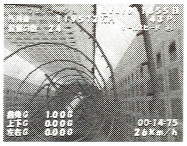
銅賞 コースNo.0069 K2Mゆうえんち／作成者 K2M

敷地に書いた"デンキ"の文字には爆笑。



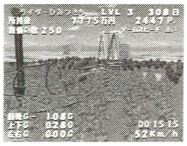
銅賞 コースNo.0030 フェティッシュ／作成者 新井千里

ビルの中にコースがあるアイデアには脱帽。



銅賞 コースNo.0032 ライダーひみつきち／作成者 ライダーマン

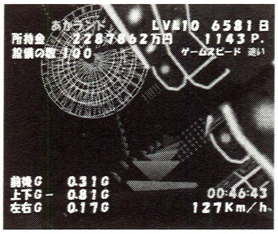
一面に木を配置した楽しいデザイン。



コースター部門

金賞 コースNo.0042 あかランド／作成者 あかランぶ

コース部門でダントツの評価を得た"あかランド"。骨組のタテのバーだけを残しているために、スピード感は倍増。時間設定を夜にしての演出効果もバッチリと、乗れば乗るほどきめ細かさがわかるコース。



⬆夜ということを活かした演出は見事。デザインも美しい。

銀賞 コースNo.0032 K,ランドーッ／作成者 JunkMan

背面走行が恐怖感をそそるコース。スピード感もピカイチ。ビルのあいだをループが通るというアイデアも評価したい点のひとつ。



⬅恐怖の背面飛行。本当にあったらさぞや怖いに違いない。

銅賞 コースNo.0063 なーちゃんド／作成者 なーちゃん

透明なコースで地面を走行しているよう。



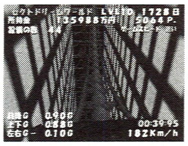
銅賞 コースNo.0033 まなたんランド／作成者 sabakan

完成度の高いコース。バランスがよい。



銅賞 コースNo.0043 セクトドリームワールド／作成者 セクト

夜景とコースのマッチングがお見事。



第2回『ジェットコースタードリーム2』ハットリカップ開催決定!!

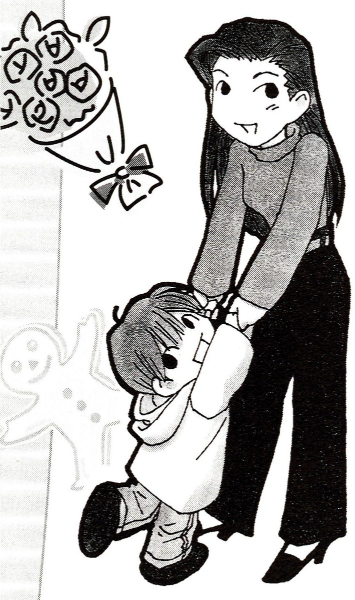
さて、無事に終了した"びんぼうカップ"だが、はやくも第2回の開催が決定した。その名も"ハットリカップ"。気になる審査基準はコースターの最高評価点と最低評価点を競うというもの。賞品として、今回は特製パーカーを用意。最高得点と最低得点を獲得した各1名に差し上げます。理論的には最低評価点−1000点、最高評価点3500点まで獲得するのが可能らしいのだが、どこまで理論値に近づけるかな。

大会概要

〈期　間〉2001年1月31日(水)まで
〈部　門〉最高得点のコースターと最低得点のコースターを選出
※ただしコースターのみの得点とする。
〈賞　品〉『ジェットコースタードリーム2』特製パーカー
〈応募方法〉コースデータを『ジェットコースタードリーム2』のソフトから専用ホームページにアップロード。

ゲームクリエーターの妻の日記

連載第19回



飯野由香（いいの ゆか）

スーパーワープ、飯野賢治氏の奥様。不規則だけじゃなく、とんでもなく多忙な飯野さんのよき（たいへんな）妻として家庭を支える。大阪出身の明るい由香さん。

11月18日(土)

お昼すぎ、旦那様が帰宅。仕事がたて込んでいるので、またすぐ戻るらしいのだが、何だかミョーに寂しくなって家族団らんがしたくなったそうで、"明治屋"で食料をたらふく買いこんで帰ってくる。

"明治屋"とは、有名な高級スーパーで、置いているモノは（高いだけあって）どれもおいしく、彼はそこへ行くとまるでウキーッと発情したサルのように興奮し、あれもこれもと買ってくるのである。最近は、ちょっと元気のないときのパワー補給をしに行くみたいで、今回もどうやらそのようである。

話はそれるが、"明治屋"のようなスーパーってどうして経営が成り立つんだろう、と不思議に思う。彼と付き合い始めたころ、まだ大阪に住んでいるときに、初めて"明治屋"に行ったときはホント衝撃的であった。

入ってすぐの果物売り場で、いきなりメロンがセールで5800円で売られていて、「おぉ～、580円!」と間違えたほど……。お肉は100グラム1000円からしかないし、コロッケなんて1個350円である。コロッケがですよ、コロッケが！ こんなの驚きと同時にツッコまずにはいられないではないか。



「うそやろ？ そんなん2個で700円やん」とか「うわーっ、見て！ トマトが400円やって」とか「このサラダ、これっぽっちで500円？ だれが買うんやろね」と、ギャーギャー騒いでたら「そんな風に思う人はココにはこないんだよ。頼むから静かにして」と怒られたのを覚えている。

あれから5年。いまも"明治屋"が繁盛してるってことは、やはり買う人がいるからであろう。ここをメインスーパーにしている人たちって、いったい何者なのだろう……。いっぺん、調査してみたいもんである。

そんなことはさておき、例のコロッケやお惣菜がわんさかあって、「わーい」と親子3人ガッつく。おいしい。高くて悔しいけど、やっぱりおいしい。くぅ～、おいしいものが食べられるって幸せね。う～ん、でもココのものをいつも買うことなんて到底無理だもんなぁ……。息子が幼稚園にでも行ったら、そのあいだパートで働こうかしら……。そしたら割引とかがあって買えるかも……などと、みみっちいことまで考える。

すっかり満腹で満たされていると、「ちょっと連れて行きたいところがあるんだけど……」と突然彼が言い出す。「どこ?」と聞いても「ナイショ」と言って、教えてくれない。

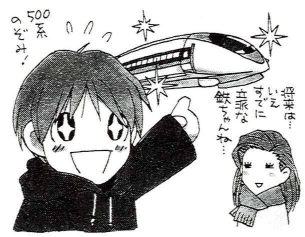
早速タクシーに乗り込むと、羽田空港近くの海岸付近を運転手さんに説明している。

海かぁ～。人気の少ないところで海でも見てリフレッシュしたいのね……と思ったら、着いたら目の前には新幹線だらけであった。

そこは新幹線を点検したりするところで、名所でもなんでもないので高～い金網で張り巡らされているのだが、網の向こうには新幹線が7台ほど横一列で並んでいるのである。新幹線は近くで見ると迫力満点で、これだけそろうと圧巻であった。

電車マニアの息子は、超がつくほどテンションがハイになり、「ママ～、500系のぞみ！ ママ～、ひかり!」と、必死で指を指しながら説明しはじめる。

新幹線が頻繁に行き来するわけでもなく、ただそこに並んでいるだけなのであるが、家族全員大興奮する。ロケーション的には、道路脇で見ている後ろをゴーゴーとトラックや車が走る落ちつかないところなのであるが、「いや～、よかった。また来よう」と約束し、その場を後にする。そして、彼は会社へ。



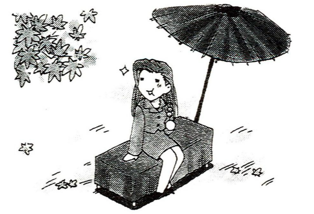
仕事の途中で家に帰ってくるなんて、おそらく行き詰まっているにちがいないが、人間、スランプのときはパァ～と買い物をしたり、おいしいものを食べたり、見たいものを見るのがいちばんだと思う。今日それをした彼がすがすがしい表情に変わったのを見て、正に！ と確信したのであった。

11月25日(土)

同志社大学創立125周年記念シンポジウムに彼が参加するので見に。

昨日から実家へ戻って息子を預け、友だちといっしょに会場へと向かう。がそのまえに、せっかくなのでお昼は京料理を食べよう、ということになり、友だちがチェックしておいてくれた懐石料理屋へ。

何年ぶりかの京都の街並みは、懐かしくてどこかほっと落ち着けるものであった。料理もめちゃくちゃおいしく、「よう、おこしやす」と出迎えてくれる店員さんのやんわりとした京都弁が心地よかった。ぽかぽか陽気で、紅葉も絶好の見ごろで、子供からも解放され、思わぬところで女どうしの京都見物ができ、京都の秋を堪能する。



で、肝心のシンポジウムのほうは、"新世紀への出発（たびだち）～文化が創る心の時代～"というのがテーマで、まずはキャサリン・C・ソーントンさん（元NASA宇宙飛行士）の講演があり、すべての席にヘッドホンが設置され、同時通訳で聞けるのだが、「これって何語?」というくらいヘッドホンから聞こえてくる言葉は難しい言葉が多く、はっきり言って、ちんぷんかんぷんであった。

その後、作曲家の三枝成彰さん、東京大学教授の松井孝典さん、先程のキャサリンさん、そして彼、というメンバーでディスカッションがあったのだが、これまたおカタい内容で、う～～～んって感じであった。

「どうだった?」と彼に聞かれ、「三枝さんって、さすがにおばちゃんキラーだけあってな～んか色っぽいなぁ……。それからキャサリンさんは、月に3回も行ってるのに細いなぁ」と感想を言うと、「おまえは、何を聞いてたの」とツッコまれる。グッ、確かに……。

宇宙の文化にまでは頭がついていけなかったが、京都の文化を触れられた1日だったのであった。

編集部担当のつぶやき

ところで、第17回のときに由香さんが書いていた、BS5局で同時放送された松任谷由美のコンサートを見ましたか？「津川雅彦の列で、藤谷美和子の後ろにいるスズメの巣が私です」でしたよね。たくさんの芸能人観客の中に飯野さんと由香さんが、ずいぶん映ってました。見た人はぜひスズメの巣などへの感想など書いて、必ずお便りお願いします。送り先は、いつものように〒154-8528 (株)エンターブレイン・ファミ通DC「ゲークリの妻」まで。

セガ・アミューズメントテーマパーク『ジョイポリス』

JOYPOLIS 情報局

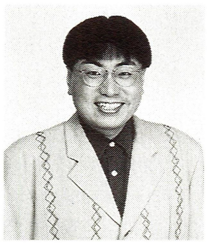
SEGA®

全国6店舗のジョイポリス。その最新情報をお届けするコーナー。今回は年末年始のイベント情報をお届けするぞ！

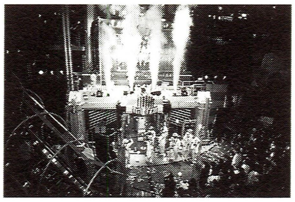
世紀末世紀始は、イベント盛りだくさんのジョイポリスで

東京ジョイポリス
Tokyo JOYPOLIS

お台場の東京ジョイポリスでは23日から25日まではクリスマスイベントを実施中。年末年始の"Dream Flying LIVE"はスペシャルバージョン。カウントダウンイベントでは人気タレント・イジリー岡田の物まねライブ、さらにはFlyingパフォーマンスも飛び出すかも!? ニューイヤーイベントでは意外なものが宙を舞う!? 東京ジョイポリスで盛り上がろう！



司会にイジリー岡田



カウントダウンイベント

開催日：2000年12月31日(日)

23:00 ミレニアムショートコント
- 2000年ヒット曲
- DANCING Count Down
- イジリー岡田による
- 2000年の話題ものまねライブ
- 20世紀の想い出VTR上映
- 3000人でカウントダウン
- New Year Flying

00:10 エンディング

ニューイヤーイベント

開催日：2001年1月2日(火)、3日(水)
- ダンスショー
- ちびっこ七福神によるライブパフォーマンス
- 天女が宙を舞う"Dream Flying"
- プレゼント抽選会

横浜ジョイポリス
Yokohama JOYPOLIS

12月31日は営業時間を延長!!

◆カウントダウンペアパスポート

期間：～12月31日（日）まで
価格：2名で3000円
（入場＋アトラクション乗り放題）
販売場所：ＪＲみどりの窓口、チケットぴあ、チケットローソン。

◆カウントダウン・プレゼント抽選会

期間：12月31日(日) 23:45～
内容：21世紀へのミレニアムカウントダウン終了後、パスポート購入者を対象にビンゴゲームで抽選会を開催。

◆成人の日割引クーポン

期間：1月4日(木)～8日(月・祝)
内容：パスポート500円引き、2001年成人式対象者限定。（要証明）
※クーポンはホームページに掲載

◆インターネットカウントダウン割引クーポン

期間：12月26日(火)～31日(日)
内容：横浜ジョイポリスホームページの割引クーポンを持参すると、パスポートの割引か入場無料に。

◆お年玉割引クーポン

期間：1月1日(月・祝)～3日(水)
内容：パスポート500円引き
※1月1日営業時間　12:00～21:00
※クーポンはホームページに掲載

◆お年玉抽選会

期間：1月7日(日) 15:30～
内容：パスポート購入者を対象に、恒例のビンゴゲーム大会を実施します。もちろん豪華賞品をプレゼント。コレはもう、参加するしかないよね！

福岡ジョイポリス
Fukuoka JOYPOLIS

◆似顔絵コーナー登場!!

期間：12月22日(金)～1月7日(日)
12:00～20:00
料金：シングル1000円
カップル1800円
トリプル2500円
内容：カップルはもちろん、ファミリーにも大人気の似顔絵コーナーが登場。

◆ジョイポリスカウントダウン

期間：12月31日(日) 20:00～
期日：今年最後の運だめしとして、20:00にセット・パスポート券のご購入者を対象にBINGO大会を実施。ドリームキャストなど、さまざまな賞品が当たります。また、00:00にはジョイポリスカウントダウンを実施。

◆LOOK@SEGA

期間：～1月14日　終日
内容：クイズに答えてラスベガスへ！期間中、応募用紙のクイズに答えて応募していただくと、"ラスベガス5日間の旅"やＤＶＤプレーヤーなど、抽選で豪華賞品が当たります。

◆21世紀パスポート 発売

期日：12月16日(土)～1月8日(月・祝) 終日
内容：年末年始にかけて、「21世紀パスポート」を販売します。その名のとおり、アトラクション乗り放題で2100円!!（通常よりナント800円引）ゴロあわせのためだけにこんなスゴイ割引になっちゃいました……。

◆ゆく年くる年　縁日

期日：12月31日(日)～1月3日(水)、1月6日(土)～8日(月・祝)　13:00～18:00
内容：縁日で大人気の射的、わなげなど、ファミリーでも楽しめる『縁日』が登場!!　どのゲームも一定の得点を達成すると景品がもらえます。また、おめんなどの販売コーナーも登場。

◆SEGA DREAM TICKET 2001

期日：～クーポンがなくなり次第終了　終日
内容：週替わりでいろいろなサービスが受けられる、サービスクーポンをご入場の方に配布します。使用期間は12月9日から1月31日までで、『UFOキャッチャー1回無料』など盛りだくさん。

※1月1日(月・祝)10時より先着500名様に"21世紀金貨型タオル"をプレゼント。

東京ジョイポリスに設置の『ダウンタウンDX』情報箱"トスポ"を2001年3月まで延長！

読売テレビ・日本テレビ系で放送中の人気番組『ダウンタウンDX』（毎週木曜日22:00～放送）の人気コーナー"視聴者は見た！"コーナーに来場者が応募できる情報箱"トスポ"が、好評により設置期間を2001年3月末まで延長決定!!



JOYPOLIS INDEX

梅田ジョイポリス	TEL 06・6366・3647(代表)
岡山ジョイポリス	TEL 086・232・8790(代表)
京都ジョイポリス	TEL 075・365・8778(代表)
東京ジョイポリス	TEL 03・5500・1801(代表)
福岡ジョイポリス	TEL 092・272・2248(代表)
横浜ジョイポリス	TEL 045・623・1311(代表)

 ※イベントの内容・実施時期などは予告なく変更される場合がございます。あらかじめご了承ください。

あらゆるゲーム業界の常識を分析！

テレビゲーム 最強の方程式

株式会社ゲームサイエンス
代表取締役社長
小川智章



ゲームサイエンティスト。セガでゲームの全業務を経験した実践的マーケッター。
http://www.gsgs.co.jp

第10回 テレビアニメゲーム化の方程式

（A＋G＝100,000）

キャラクターとしてのモー娘

モーニング娘。が大ブレイクしている。新聞のテレビ番組欄に名前が載らない日がないくらい。4歳になる娘が大ファンであるという極私的な理由を除いても、注目している。

というのも、このグループのプロデューサーである"つんく"氏の実験的な試みがおもしろいからである。

いまや恒例となったメンバーの脱退と新加入、抽出メンバーによる小ユニット結成、他グループとのシャッフルなど。

手法としては『太陽にほえろ！』や"おニャン子クラブ"などに通じる部分もあり、決して斬新とはいえない部分もあるのだが、そのサイクルが異常に早い。

もともとデビューの経緯からしてプロデューサー主導の色が濃いとはいえ、アイドルも人の子、年齢層もかなりの開きがあり、よくまとめられるものだと感心する。

一方このモーニング娘。のマーチャンダイジングに目を移すと、ここにおもしろい現象が存在する。

CD、ビデオ、DVD、書籍、写真集といったところまではごくふつうのアイドルらしい展開なのだが、カードゲーム、ドンジャラ、果てはガチャガチャまで発売されている。

ここまでの展開を見せた例は古くはピンク・レディー、最近でも『ポケモン』しか思いつかない。

そう、モーニング娘。はひとつのキャラクターとしての展開が意識的になされていると、考えるべきだろう。

感のいい読者ならもうおわかりだろうが、今回のテーマはテレビゲームにおけるキャラクターの功罪である。

キャラクター商品は高い？

キャラクター商品がもっともその威力を発揮するのは低年齢向けの市場である。

たとえばハンカチだ。幼稚園に通う娘と買い物にいく。たくさんのハンカチを前にして彼女が選ぶのは、十中八九テレビでいつも見ているキャラクターのものだ。そこにはハンカチであれば機能的な差がないという暗黙の了解が存在する。

そしてこうしたキャラクター商品は、そうでないもの（たとえば無地のハンカチ）に比べて少々割高になっているのがふつうだ。メーカーが番組提供料やキャラクター使用料を払っているからである。

ところでテレビゲーム市場はどうだろう。テレビゲームでも多くのキャラクタータイトルが発売されている。しかし、その価格については概ねそのハードの基本的な価格ライン（DCなら5800円とか）に合わせてあり、ときにはあろうことか安めに設定されている場合もある。

廉価大量販売というのも、メーカーの選択肢のうちであるから、このやりかたが間違いだとは決して言わないが、それも"予定どおりに売れれば"の話である。

テレビゲームソフトにおけるキャラクターものの現状を見てみよう。

キャラゲーは売れない？

表は過去1年間の全タイトルのトップ100を分析したものだ。

100位が10万3000本だから、これ以下のタイトルはほぼ10万本に満たないと考えて差し支えないだろう。

さてトップ100に占めるアニメキャラクターの占める割合はわずか16パーセント（つまり16タイトル）にすぎない。

たったそれだけ？　と驚くのはまだ早い。この16タイトルの中身をよくよく見れば『遊戯王』『機動戦士ガンダム』『サクラ大戦』『スーパーロボット大戦』などの寡占状態にある。いずれもここ数年さまざまな形で露出しつづけている長寿のキャラクターばかりなのである。

この結果をどう考えればよいのだろう？　極めて単純に考えれば、新しいアニメ番組を提供してそのゲームタイトルを開発するときに、10万本以上の販売目標を設定した大ヒットは望めないということになる。

もちろん現在の市場で、まったくのオリジナルタイトルを10万本売るのもたいへんなことだし、キャラクターをつけて5万でペイすることもできる。しかし開発メーカーにとってじつに悩ましい選択であることには間違いない。

方程式の謎をとく

今回の方程式はテレビアニメのゲーム開発上の留意点を数式化したもの。Aは"テレビアニメ"、Gには"ゲームの新規性"を代入する。つまり、ゲームとしての新規性がなければ、いかなる大ヒットアニメをもってこようとも、10万本以上のヒットは見込めないということである。

そもそもテレビアニメは、ゲームのテーマとして非常に馴染みにくい素材である。きちんとしたゲームを作るのにはやはり1年、あるいはそれ以上の期間が必要だ。しかるにアニメの放映期間は長くて1年、短ければ1クール、つまり3ヵ月で終了するものもある。

アニメの設定やキャラデザイン（雑誌連載など原作があるものでも、テレビ用に起こしなおす）ができてから、企画にとりかかり、開発し、量産して放映期間中に発売することは至難のワザなのだ。

甘く危険な誘惑

人気キャラクターを素材とし、なおかつゲームとしての新規性を兼ね備えた企画があったとしよう。ここでのジレンマは、せっかくゲームユーザーに広くアピールできる機会であるのに、「そのキャラクターに興味がないから」という理由だけで見過ごされかねない、という点にある。

もしも『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』や『スーパーマリオブラザーズ』に、テレビアニメのキャラが冠されていたら、ここまで多くの人々に支持され、ここまで長寿のブランドたりえただろうか？

テレビアニメのゲーム化は、ハイリスクでローリターン、しかも一過性で終わる危険性を内包している。一見甘美な、しかしきわめて危険な誘惑なのである。

[テレビゲーム市場におけるアニメキャラクター商品の実態]

ベスト100分析

	アニメ	版権	オリジナル	合計
新規	6	8	28	42
続編	7	12	23	42
移植	3	1	12	16
合計	16	21	63	100

アニメ商品16タイトルの内訳

機動戦士ガンダム	3	とっとこハム太郎	1
遊戯王	3	ハンター×ハンター	1
スーパーロボット大戦	2	メダロット	1
デジタルモンスター	2	北斗の拳	1
サクラ大戦	2		

全9作品

■ゲームソフト推定実売数2000年ベスト100（1999年12月27日～2000年11月26日）
"アニメ"とは期間中もしくはそれ以前にアニメ番組が放映されたもの。
"版権"とは野球・サッカー・競馬・パチンコ等の実名もしくは実データ使用のもの。

How to オンライントレード

ゲーム世代におくる株式投資入門

板情報の上下三本の開示、夜間取引の開始など、オンライン取引をめぐる環境は各段に進歩している。あとは株価が上昇に転じてくれれば言うことないのだが……。

TXT SIN（オカルト荒沢）

これさえ知っていれば経済新聞も怖くない ―株式用語集 中級編―

昨年10月の株式売買手数料の自由化から始まったオンライントレードブーム。今年3月からのネット株バブルの崩壊で株式相場は低迷しているが、それでも口座数は順調に増えている。市場の情報開示の開始や、売買益の源泉分離課税の継続による実質的な減税で、オンライントレードを取り巻く環境も進歩している。なにより、日本版401K（年金の運用先を個人で選択する制度）の導入予定があり、株に対して関心を寄せる人は今後も増えてくるはずだ。

そんなわけで、今回は"株式用語集 中級編"として、経済新聞によく出てくる難しい言葉を解説しよう。株の専用ページには、手口など、一見しても意味のわからない言葉が多いので、これを読んでおけばもう悩む心配はない。さらに、日常会話にさりげなく挿入しておけば、経済通として自慢できるかも……？

【ダウ、ナスダック】

どちらもアメリカの株式市場で、ダウには自動車などの従来業種の会社が多く入っている。ナスダックは、半導体や通信関連の業種の会社が多い。この市場の株価の動きを表した指標は世界の株価に影響する。最近の日本株はナスダックの動きに連動して上下することが多い。

【ナスダックジャパン、マザーズ】

どちらも今年開設された株式市場の名称。東証一部などは企業の業績がよくなければ入れないが、このふたつは、たとえ赤字でも成長の見こみがあると判断されれば入れる。そのためリスクは高いが、株価が急激に上昇する可能性を持つ会社が多くある。

【手 口】

売買注文を出した証券会社のことを手口と言う。これを見れば、外国人や個人投資家がどの程度売買しているかが株ごとにわかる。

【機関投資家】

生命保険会社や投資信託、銀行や特定の企業など、株式投資をする法人のことを言う。資金が多く、その動きは市場を大きく左右する。

【先 物】

3ヵ月先など一定の期間後に決まった値段で買う権利を売買することを先物取引と言う。金やプラチナなどの取引もあるが、日本の株式市場では日経平均の先物取引を意味し、略して先物と言う場合が多い。数ヵ月後の株価を予想しているわけで、実際の株価の動きや指数にも影響する。アメリカのシカゴでも取引されているので、日本の夜中に取引された値段を見て、当日の動きを予想することもできる。

【S.Q.(最終清算指数)】

先物取引で売買した物(建玉)は期日までに決済しなくてはならない。この決済する値段は期日最終日の翌日の始値で決まる。この値段をS.Q.と言うのだ。決済値段、つまり自分の利益が決まるわけだから、S.Qが決まる前日や当日は株価が大きく上下するので注意が必要。

【IPO】

東証やマザーズなどに株式を新規公開すること。公開にともなってその会社は一般投資家から募集をかけ、株を売り出すことになる。手続きは証券会社が行い、その値段は公募価格と言われる。昨年は公募価格の数倍になる銘柄もあったが、最近は公募価格割れも多い。

ゲーム会社株価動向

会社名	株価	前回比
セガ	1029	-141
ソニー	8340	+100
任天堂	18020	+1550
ナムコ	2370	-455
コナミ	8150	+380
カプコン	3870	-230
スクウェア	3150	-150
エニックス	3560	-90
コーエー	3510	-140
バンダイ	4390	-60
アトラス	790	-40
アスキー	608	-44
PCCWJ（ジャレコ）	855	-144

※株価は12月15日の終値、前回比は12月1日の終値との比較です。

実録 オンライントレード実践日記 アメリカ大統領決定!! さあ上昇だ……あれ？

長いあいだ混迷を続けていたアメリカ大統領選が決着した。いままでこの混迷が株価の不安材料と言われていただけに、これで上昇局面かと誰もが思った。実際、大統領が決定したというニュースが流れた瞬間、シカゴの日経平均先物は急上昇し、日本株もそれにつられて大幅高になった。しかし、その夜アメリカ市場が始まると、最初は高かったが企業の下方修正が発表されると一斉に下げ始めて大幅安で引けた。けっきょく大統領選の結果はすでに織り込み済みということだったらしい。これは日本をはじめ世界市場を大きく失望させた。日本はここ最近、アメリカが下げても上昇を続けていて、やっとアメリカ離れができたと思われていたが、この思惑はずれが影響したのか、アメリカと連動するというもとのかたちに戻ってしまった。ゲーム関連株もこのため軒並み安値で推移。最近はゲームがあまり売れていないという実情もあるので冴えない動きだが、唯一違うのがコナミと任天堂。任天堂は来年度のGBAを2400万台生産する計画との報道で見直し買いが入っていた。

損益状況	
NTN	361×2000株
現金	55万8590円
合計	128万590円（+48万590円）

※カッコ内は元手80万円との比較

Present

●応募のしかた●

雑誌についているアンケートはがきに、必要事項と希望する賞品の番号をひとつだけ記入してください。住所、氏名、電話番号など、記入漏れがないように注意してください。できるだけ、感想メッセージも書いてね。なお、今号の当選発表は2月23日号（2月9日発売）で行います。

応募の締切
1月18日(木)消印有効

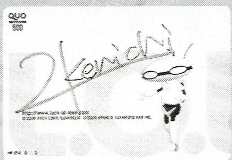
1. 『Never7』グッズ4点セット



『Never7』の超貴重なポスター、卓上カレンダーなどのセット。

5名様

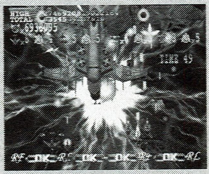
2. 『L.O.L.』QUOカード



好評につき今回は、ラブデリック西健一さんのサイン入りです。

3名様

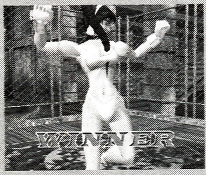
3. 『ギガウイング2』ソフト



超高得点を競うシューティングに燃えたいあなたに。

3名様

4. 『FIGHTING VIPERS2』ソフト



ついに移植された名作を、いままた熱く遊び尽くそう。

3名様

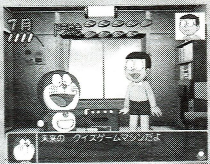
5. 『ecco THE DOLPHIN DEFENDER OF THE FUTURE』ソフト



美しい海の中を、イルカとなって泳ぎ回るだけでも楽しいぞ。

3名様

6. 『ぼくドラえもん』ソフト



『ドラえもん』の世界を忠実に再現した育成シミュレーション。

3名様

12/8号の当選者【敬称略】

1. 『L.O.L.』ポスター
埼玉県　吉田　剛
千葉県　浦野麻由美
富山県　嶋川良平
静岡県　杉本充弘
広島県　岡本佑介
ほか5名様

2. 『ファンタシースターオンライン』クリアファイル
栃木県　荒井匡志
埼玉県　高橋知士
広島県　三原辰司
高知県　山本洋平
大分県　田尻有紀子
ほか5名様

3. 『セガ バーチャる？　リアる？』ビデオ
北海道　久保勝広
宮城県　平間智明
東京都　鈴木梨紗
大阪府　田中真一
熊本県　中山哲郎
ほか10名様

4. 『青の9号』ソフト
岩手県　菅原　淳
福島県　鈴木秀樹
千葉県　五月女智昭

5. 『燃えろ！ジャスティス学園』ソフト
青森県　関根柔和
福岡県　武富信介
長崎県　川本　渉

6. 『クイズ ああっ女神さまっ』ソフト
和歌山県　田村　尚
香川県　金子旭輝
鹿児島県　大橋祐樹

※プレゼントの発送は、発表後2〜3ヵ月かかります。ご了承ください。

ファミ通DC1月5・19日合併号アンケート

はがきの書きかた

アンケートハガキの表の部分には、本誌の記事を読んであなたがメッセージを伝えたい人(会社)の名前とメッセージを書いてください。ハガキの裏には、ファミ通DCで徹底攻略をやってほしいゲームのタイトルや、やってほしい企画を書いてください。

アンケートハガキの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⊂⊃を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⊂⊃からはみだしたり薄かったりすると、機械が読みとれない場合がありますので注意してください。

マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。プレゼントの希望商品の番号はひとつだけ記入してください。なお、プレゼントの当選者は2月23日号で発表いたします。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

質問事項

1. 今号のファミ通DCでおもしろかった記事はどれですか？ 右の表から選んでください（いくつでも）。
2. 今号のファミ通DCでつまらなかった記事はどれですか？ 右の表から選んでください（いくつでも）。
3. 学校・学年もしくは職業をひとつだけ選んで答えてください。
1.小学4年生以下 2.小学5年生 3.小学6年生 4.中学1年生 5.中学2年生 6.中学3年生 7.高校1年生 8.高校2年生 9.高校3年生 10.浪人生 11.大学生 12.短大・専門学校生 13.会社員 14.公務員 15.自営業 16.主婦 17.フリーター 18.その他
4. あなたの持っているゲームマシンはつぎのうちどれですか？（いくつでも）
1.ドリームキャスト 2.サターン 3.プレイステーション 4.PS one 5.ニンテンドウ64 6.スーパーファミコン 7.ファミリーコンピュータ 8.PCエンジン 9.メガドライブ 10.ゲームボーイ 11.ゲームボーイカラー 12.ネオジオポケット 13.ネオジオポケットカラー 14.ワンダースワン 15.ワンダースワンカラー 16.パソコン 17.プレイステーション2 18.その他
5. あなたがこれから欲しいと思うゲームマシンはどれですか？（いくつでも）
1.ドリームキャスト 2.ポケットステーション 3.PS one 4.ニンテンドウ64 5.64DD 6.ゲームボーイカラー 7.ネオジオポケットカラー 8.ワンダースワン 9.ワンダースワンカラー 10.プレイステーション2 11.ニンテンドーゲームキューブ 12.ゲームボーイアドバンス 13.XBOX 14.パソコン 15.とくにない
6. あなたが買おうと心がけている雑誌を教えてください。（いくつでも）
1.ファミ通DC 2.週刊ファミ通 3.月刊ファミ通ブロス 4.アルカディア 5.Vジャンプ 6.ドリームキャストマガジン 7.ゲーム批評 8.電撃王 9.コロコロコミック 10.その他
7. あなたが本誌でやってほしい企画などを書いてください。
8. これから発売されるドリームキャストのソフトで購入予定のものを3つ書いてください。
9. いままでに買ってよかったと支持するドリームキャストのソフトをひとつ書いてください。
10. あなたがドリームキャストに移植してほしいソフト名(〜シリーズは不可)、機種をひとつ書いてください。
11. プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

1	ファミ通DC EXPRESS	30	櫻新報
2	水口日記。	31	WE ARE DC SUPPORTERS
3	ソフトランキング	32	ドリサポ
4	機動戦士ガンダム　ネットワークバトル（仮題）	33	たたかえ!!　業界ゴロ
5	MSR　METROPOLIS STREET RACER	34	I ♥ DC
6	ecco THE DOLPHIN DEFENDER OF THE FUTURE	35	幕末浪漫第二幕 月華の剣士 Final edition
7	Close to〜祈りの丘〜	36	Never7〜the end of infinity〜
8	新作ゲームクロスレビュー	37	格ゲー コロシアム
9	サクラ大戦 3 〜巴里は燃えているか〜	38	うぇぶさいとなう
10	SONIC ADVENTURE 2	39	21世紀に残したいセガゲーム
11	BIOHAZARD-CODE:Veronica-完全版	40	ジェットコースタードリーム 2 コンテスト
12	ギルティギア ゼクス	41	ゲームクリエーターの妻の日記
13	サカつく特大号　J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう！	42	ジョイポリス情報局
14	探偵紳士DASH！	43	テレビゲーム最強の方程式
15	燃えろ！ジャスティス学園	44	How to オンライントレード
16	デイトナUSA2001	45	プレゼント
17	スーパーストリートファイターⅡX for Matching Service	46	ネット対応ソフトガイド
18	サンバDEアミーゴVer.2000	47	ドリームキャストダイレクト通信
19	パワースマッシュ	48	ドリームライブラリオフィシャルガイド
20	ハンドレッド ソード	49	Everything　ワウ　エンターテイメント
21	POWER JET RACING 2001	50	DCグッズランド
22	EVE ZERO完全版	51	セガガガ連載　セガガガーン
23	FIGHTING VIPERS 2	52	SEGA CONSUMER HISTORY
24	カードキャプターさくら　知世のビデオ大作戦	53	HI-TECH ARCADE WORLD
25	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	54	WORLD WIDE DC
26	ギガウイング 2	55	Pickup New Release
27	エルドラドゲート　第 3 巻	56	ファミ通一族の陰謀〜21世紀最初のお年玉〜
28	エルドラドゲート連載　エルドラドゲート通信	56	Software Schedule
29	カプコン×彩京『ガンスパイク』開発秘話を聞く！	57	特別付録　ファンタシースターオンライントップハンター入門への手引き

どうもありがとうございました。

※ご記入の内容により、弊社より商品／サービスに関するご案内をお送りさせていただく場合があります。

ファミ通DCネットゲーマー

ドリームキャストに関連したネット上の旬の話題や、ネットに対応しているDCソフトの解説、
さらにオススメのホームページまで、ドリームキャストのネット活用法を幅広く提示していくコーナーだよ。

ネット対応ソフトガイド

HPの更新やダウンロードデータの追加など、ネット対応ソフトの最新サービス状況をお知らせ!

ホームページ 専用ホームページにアクセス。各種情報が閲覧できる。	**データ配信** ゲームデータの送受信ができる。メールの交換も該当。	**チャット** ホームページや専用サーバーでチャットが楽しめる。
通信対戦 ユーザーどうしのリアルタイム対戦や協力プレイが可能。	**掲示板** ホームページにメッセージを書き込む掲示板がある。	**有料** 電話料金、プロバイダー使用料とは別途にお金がかかる。

デイトナUSA 2001

●発売元:セガ　●発売日:12月21日
●http://www.amusementvision.com

ホームページ｜データ配信｜チャット｜通信対戦｜掲示板｜有料

ネット対戦でライバルと競い合え!

最大4人までのネット対戦に対応した『デイトナUSA 2001』。レースゲームのネット対戦といえばKDDの専用回線を用いた『セガラリー2』が代表的だが、本作はインターネット回線を使用。回線が変わったことで、対戦時の処理速度がどうなるのか気になるところだが、ほとんど処理落ちがない状態でプレイできるのはうれしい限り。対戦まえにはロビーでチャットもできるので、ユーザーどうしのコミュニケーションも楽しめるのだ。また、通信対戦以外にもネットワークランキングが開催されたり、ゴーストカーデータの配布も行なわれるぞ。

※本作のネットワークサービスを利用するには"NET BATTLEライセンス"を購入する必要があります(30日間有効で300ドリム)。



⬆ハンドルネームを決めてサーバーを選択。ロビーでチャットを行いチームを決定。これだけでネット対戦開始になる。

セガ マリンフィッシング

●発売元:セガ　●発売日:10月19日
●http://mfishing.dricas.ne.jp/

ホームページ｜データ配信｜チャット｜通信対戦｜掲示板｜有料

5回目の大会は"女神さまカップ"

すでに過去4回開催されているネットワーク大会。第5回は、本作を開発したワウ エンターテイメントが手がけた『クイズ　ああっ女神さまっ』の発売を記念して開催される大会だ。賞品には劇場版『ああっ女神さまっ』の台本をはじめとした"女神さま"グッズが多数取りそろえられているぞ。今回の指定魚種は"シイラ"。例によって、もっとも重量のある魚を釣り上げたプレイヤーが勝者となる。

参加希望者はHP上から"釣り大会参加シート"をダウンロードして、そのデータを"釣り大会"モードでロードすること。あとはゲームをプレイして、大物を釣り上げたら記録をセーブ。ネット接続をしてアップロードすれば、記録が登録されるぞ。

大会要項

"クイズ　ああっ女神さまっカップ"概要
●開催日時:
2001年1月9日～2001年1月23日
●結果発表:
2001年1月24日(『セガ マリンフィッシング』、『クイズああっ女神さまっ』公式HP上で発表予定)
●指定魚種:
シイラ
●大会賞品:
優勝賞品……劇場版『ああっ女神さまっ』台本。そのほかの賞品……劇場版『ああっ女神さまっ』カットフィルム、DCソフト『クイズ ああっ女神さまっ』などを予定。

カードキャプターさくら　知世のビデオ大作戦

●発売元:セガ　●発売日:12月28日
●http://www.segarosso.com/

ホームページ｜データ配信｜チャット｜通信対戦｜掲示板｜有料

自慢の映像をみんなに配信できる!

人気アニメ『カードキャプターさくら』をもとにした本作は、知世ちゃんになり代わり、さくらちゃんの活躍をビデオに収めるという、一風変わったシステムのゲーム。撮影したビデオの内容は自由に編集できるだけでなく、HP上にデータを登録すればほかのプレイヤーにデータを配信することもできるのだ。キミだけのさくらちゃん映像を撮って、友だちとデータ交換するのもおもしろいかも!?



⬅撮影した画像は編集を施したあとに鑑賞することができるぞ。



➡編集した画像は公式HP上でアップ&ダウンロードを行える。

ネットワークゲームのサービス終了にご注意!

DCが発売されて丸2年。この間、じつに多くのネット対応ソフトが発売されてきたが、時を経るにつれ、サービス終了となるソフトも増えてきている。最近ではDC初期のオンライン対戦ソフトの代表作『セガラリー2』、『FRAME GRIDE』のサービス終了告知が記憶に新しいところ。そこで今号は12月15日現在でサービスを終了、もしくは終了予定にあるソフトリストを掲載してみた。ネットに接続して遊ぼうと思ったが、肝心のサービスが終了していた……なんてことがないように!

●ネットワークサービスを終了しているソフト

- ●リアルサウンド～風のリグレット
- ●デジタル競馬マイトラックマン
- ●電波少年的懸賞生活ソフト～なすびの部屋～
- ●プロ野球チームをつくろう!
- ●SUPER　PRODUCERS～目指せショウビズ界～
- ●クリスマスシーマン～思いを伝えるもうひとつの方法～(メッセージキット、プレゼントディスク)
- ●プロ野球チームであそぼう!
- ●戦国TURB Fanfan I ♥me Dunce-doublentendre

●ネットワークサービス終了予定タイトル

12月23日 ●COOL COOL TOON
●THE KING OF FIGHTERS'99 EVOLUTION
12月31日 ●新日本プロレスリング闘魂烈伝4
●ネッパチ～10連チャンでラスベガス旅行～
2001年以降
1月5日 ●Jリーグプロサッカークラブをつくろう!
2月28日 ●セガラリー2
2月28日 ●FRAME GRIDE
4月30日 ●機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜

Net Taiou Soft Guide

セガのネット通販サイト情報をお届け！

http://www.d-direct.ne.jp

ドリームキャストダイレクト通信

電話注文も受付中！
電話番号は03・5352・1500
受付時間　14:00～22:00(年中無休)

クールでポップなアイツが帰ってきた!

デ・ラ・ジェット セット ラジオ

発売日	2001年1月1日発売予定	発売元	セガ（D-DIRECT専売）
ジャンル	アクション	開発元	セガ
価格	5800円	通信機能	対応
ドリームポイント	300ポイント	対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	4ブロック使用		

ポップでクールなグラフィックと、シンプルながら奥の深いアクションでカルトな人気を誇る『ジェット セット ラジオ』（以下JSR）。2001年最初のD-DIRECT専売タイトルとなるこの『デ・ラ・ジェット セット ラジオ』は、海外で発売されたバージョンをベースに、新たに国内向けに調整を行った内容となっているのが特徴だ。基本的なゲームシステムは以前発売された通常版と変わりないが、コレクターズアイテムとしても価値ある一品と言えるだろう。



⬆ポップな色合いとコミカルなグラフィックは見ていて楽しい。



⬆パフォーマンスも満載。ハマリ度の高いゲームだ。

ゲーム中の楽曲が一部追加、変更！

このゲームの特徴のひとつに、実在のアーティストを起用したノリのよいBGMの存在があげられる。『デ・ラ・ジェット セット ラジオ』では新たに5曲の楽曲が追加されることになった。また、『JSR』に入っていた"DunnyBoy Williamson Show"という楽曲も、別の曲に差し替えになっているぞ。どんな曲を聴かせてくれるのか楽しみだね。



⬆ゲームのノリと抜群にマッチした楽曲が特徴的。

新ステージの追加でよりエキサイティングに

欧米版に収録されていた"バンタムストリート"と"グラインドスクエア"の2ステージも追加される。よりマニアックなアクションが楽しめるステージになりそうだ。



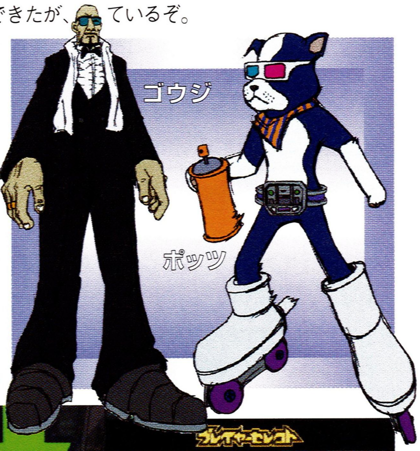
➡ここがバンタムストリート。華麗なアクションパターンを組み立てろ!

⬇新ステージの内容は、プレイしてみてのお楽しみだ(写真はグラインドスクエアのもの)。



プレイヤーキャラも増えて楽しさ倍増

『JSR』では、特定のノルマをクリアーすることでプレイヤーキャラ(仲間)を増やすことができたが、本作では、なんと『JSR』で登場したボスキャラとペット犬ポッツがプレイヤーとして登場。ひそかにファンも多い(らしい)彼らを自由に操ることができるようになったのだ。また、トーキョートに来るまえのコンボとキューブの過去が明らかになるオリジナルのストーリーも用意されている。そのため、以前にプレイした人でも新鮮な気持ちで楽しめる内容になっているぞ。



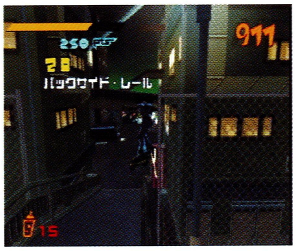




⬅⬆それぞれスピードや耐久力などの能力が異なる。攻略パターンも微妙に変化してくるぞ。



⬆ゴウジやポッツの独自のオリジナルアクションはあるのだろうか？



⬆新たなパフォーマンスが追加されるかどうかも気になるところ。

購入者にはオリジナルTシャツをプレゼント

2001年1月1日という、記念すべき日に発売される『デ・ラ・ジェット セット ラジオ』は製品内に特製オリジナルTシャツが同梱されているという非常に豪勢な内容。同梱Tシャツはストリートパフォーマンスを題材にしたこのゲームにピッタリのアイテムだ。



⬆これがTシャツのデザイン(左下にはあるのは本作のパッケージ)。

Matching Service版にも隠しキャラが登場

超鋼戦紀 キカイオー for Matching Service

発売日	2001年1月18日発売予定	発売元	カプコン（D-DIRECT専売）
ジャンル	格闘アクション	開発元	カプコン
価格	3800円	通信機能	対応（通信対戦、BBSなど）
ドリームポイント	180ポイント	対応周辺機器	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス
プレイ人数	1〜2人		
ビジュアルメモリ	3ブロック使用		

熱血ロボットアニメそのままのノリが楽しい『キカイオー』。4回目の紹介となる今回は、アーケード版でも存在したオリジナルの3機の隠し機体について紹介しよう。これは以前に発売された通常版『キカイオー』に入っていたものと同じ機体で、ダークパルシオン、ワイズダックオルソロッソ、ディクセンエクスペリメントの3機。これらはパルシオン、ワイズダック、ディクセンをパワーアップさせたものになっている。さらにこれ以外にも隠し機体が……？



⬆プレイヤーキャラとして新たに3機追加。パイロットは変更なしだ。



⬅基本性能などが通常のキャラと異なっている。



⬅当然ネット対戦でも使用可能だ。

ミニゲームでいろんな隠し要素をゲット

DC版『キカイオー』には、ゲーム中のアニメーションやサウンドをいつでも自由に楽しめる項目が用意されている。これらは"タツミテクノドーム"からダウンロードするビジュアルメモリ用のミニゲームで、スコア（開発資金）を稼ぐことで選択できるようになっているのだ。各項目の内容は通常版と変わりないが、これを機会にまたイチから集めなおしてみるのも一興だろう。



⬅各キャラのストーリーを通して楽しめるストーリーボックス。



➡ここからVM用のミニゲームをダウンロードしよう。



➡カラオケボックスでは、オープニング曲などをカラオケで聞ける。



⬆これはアニメーションボックス。ゲーム中のアニメを自由に鑑賞できる。



⬆各機体の出撃ムービーを鑑賞できるムービーボックス。

Dreamcast Direct Tsushin

D-DIRECT TOPICS 『FIGHTING VIPERS 2』を予約して『シェンムーII』のムービーを見よう！

現在、予約受付中の『FIGHTING VIPERS 2』に、D-DIRECTだけの予約特典として『AM2 of CRI 2001 New Lineup Movie Collection』なるGD-ROMがついてくる。この中に収められているのは『シェンムーII』と『OUTTRIGGER』のムービー（両タイトルとも発売日、価格未定）。『シェンムー』といえば、旧ソフト2研を率いる鈴木裕氏が手がけた作品。ち密に描かれた横須賀の街や登場人物のCGに驚愕したユーザーは数多い。その続編のムービーをいち早く見られるのだから、『シェンムー』ファンにとってはたまらない特典だ。予約受付は1月11日まで（5220円・税、送料別）。この機会に予約を検討してみてはどうかな？



⬆いま見てもスゴイ『シェンムー』の映像。『II』ではどこまで進化する？

⬇『OUTTRIGGER』は4人同時プレイ可能なアクションシューティングだ。



AM2 of CRIの最新映像をいち早く体験!!

年末年始キャンペーン情報！

クリスマスフェアで賑わっているD-DIRECTだが、そのあとは年末年始キャンペーンが開催されるとのこと。久保店長に問い合わせたところ「いまの段階（※12月15日現在）では未確定なのでハッキリしたことは言えないんですよ。でも『PSO』、『エルドラドゲート』シリーズ、『セガガガ』を扱ったキャンペーンは企画中です。あとは割引関連。これはソフト、ハードの両方での割引サービスです。そうそう、"リクエストコーナー"が始まるんですよ！ これはリクエストをもとにお客様のニーズにあったものを再販するコーナーです。音楽CDやグッズも対象にしてます。詳しいことはサイト上で発表しますので見てくださいね！」とのこと！

久保店長のD-DIRECT予約ランキング



『PSO』がまたまたトップ。いよいよ発売ということで予約も再加速中です。2位は『FIGHTING VIPERS 2』がエントリー。D-DIRECTだけの予約特典として『AM2 of CRI 2001 New Lineup Movie Collection』をプレゼントいたします。『シェンムーII』や『OUTTRIGGER』といったAM2 of CRIの最新映像が満載です。ぜひご期待ください。収録内容の最新情報は随時D-DIRECTにてご案内しますのでお楽しみに！ 3位は発売目前『サカつく特大号』が入りました。人気シリーズ最新作ということでみなさんの期待も高いようです。今回はネットワーク上でユーザーどうしの選手交換が可能になるなど、ネットワーク機能が強化されております。『PSO』ともども、ネットワークゲームの楽しみを存分に味わえるタイトルですよ！

※予約データは12月11日のものです。

順位	ゲームタイトル	発売日	価格（初回／通常）
1	PHANTASY STAR ONLINE	発売中	8820円/6120円
2	FIGHTING VIPERS 2	2000年1月18日	5220円
3	サカつく特大号 J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう!	発売中	5220円
4	探偵紳士DASH！	発売中	6120円
5	スーパーストリートファイターIIX for Matching Service	発売中	4800円
6	カードキャプターさくら　知世のビデオ大作戦	12月28日	7920円/5220円
7	デ・ラ・ジェットセットラジオ	2000年1月1日	5800円
8	ビジュアルメモリ ブラックバージョン	発売中	2800円
9	ギルティギア X（ゼクス）	発売中	5220円
10	ビジュアルメモリ カプコンデザイン	発売中	2800円

※表中の価格はすべてD-DIRECTでの販売価格です。消費税・送料は別途請求されます。
※予約数のデータはすべて通常版と初回限定版（あるもののみ）を合わせたものです。
※『PHANTASY STAR ONLINE』の価格は"初回限定プレス版とメモリーカード4×"の同送版（8820円）と初回限定プレス版（6120円）を表しています。

※掲載している写真は『シェンムー　第一章　横須賀』、およびアーケード版『OUTTRIGGER』の画面です。

メガドライブとPCエンジンの名作がドリームキャストで遊べる!

ドリームライブラリ

オフィシャルガイド　12月22日更新号【公式サイト完全連動】

往年の名作ゲームをドリームキャストにダウンロードして、一定期間、レンタルプレイできるドリームライブラリ。ここでは公式ホームページと連動して、最新のサービス情報をお届け！

What's new! 20世紀の名作をドリームライブラリでふり返ろう!!

"日本ファルコム月間"と題して、同社の名作タイトルをお届けしてきたドリームライブラリ。今回は新たに『ロードモナーク』のレンタル配信がスタートしたぞ。

この『ロードモナーク』、ぱっと見はなんだか複雑そうだけど、実際に触ってみると驚くほど遊びやすい。戦局を見つめながら全体指示を出していくシンプルなルール、つねにアドバイザーが側にいて遊びながらルールを覚えられる親切なシステムなど、とってもよくできているのだ。それもそのはず、じつはメガドライブ版の移植を担当しているのは『カルドセプト』シリーズの開発元としても知られる"大宮ソフト"。もとのパソコン版を凌ぐほどの完成度を誇る、名移植タイトルなのだ。

さらに今回は、年末年始の復活リクエストタイトルも配信開始！ユーザー投票によって選ばれた名作タイトルを格安料金で遊べるチャンスだぞ（詳しくは右下のカコミを見てね）。20世紀を振り返る意味でも、年末年始はドリームライブラリで決まりです！

12月15日配信開始



武田信玄

宿敵、上杉謙信を倒すために武田信玄が敵地に乗り込むという、横スクロールアクションゲーム。敵を倒したときに得られる経験値で特殊技を覚えていく。

P136へ



ロードモナーク とことん戦闘伝説

自分の領地を広げ、敵地を占領していく陣取りシミュレーションゲーム。シナリオどおりに進めるストーリーモードと残り日数を競う記録挑戦モードがある。

P137へ

Web information

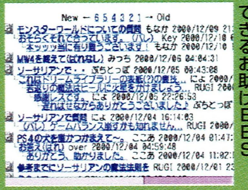
ドリームライブラリ公式サイトでは、ライブラリタイトルの実際のダウンロードサービスのほか、新規配信タイトルの情報や、読みものとしても楽しめる特集記事などを常時掲載。内容は毎週金曜日に更新されるので、欠かさずチェックしよう！



↑ドリームライブラリ関連のあらゆる情報が詰まっている公式サイト。



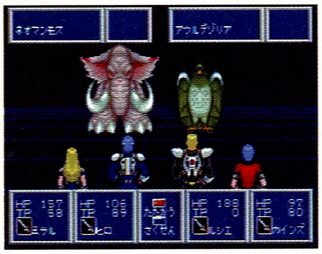
←毎週1本、おすすめタイトルを深く解説。



←ヒントや意見も交換できるお助けBBS。

ドリームライブラリ公式サイト
http://www.isao.net/isaogames/dl/web/

冬休み限定で配信中！復活リクエストタイトル



ユーザーの皆さんから届いたリクエストを集計した結果、以下の10タイトルが冬休み期間限定（2000年12月22日〜2001年1月18日）で復活決定！ 今回する復活するタイトルは、すべて7泊8日の長期レンタルが可能。さらに一部のタイトルにはサービス価格も設定されているので、過去に遊び逃した人は、この機会にぜひお試しを！

ファンタシースターⅡ（メガドライブ／セガ／RPG／7泊8日200ドリム）
マジカルチェイス（PCエンジン／パルソフト／STG／1泊2日150ドリム・7泊8日400ドリム）
モトローダー（PCエンジン／メサイヤ／RAC／1泊2日150ドリム・7泊8日400ドリム）
ダイナブラザーズ（メガドライブ／CRI／SLG／7泊8日200ドリム）
三国志列伝（メガドライブ／セガ／SLG／7泊8日200ドリム）
ぷよぷよ（メガドライブ／セガ／PZL／7泊8日50ドリム）
エイリアンクラッシュ（PCエンジン／ナグザット／ETC／1泊2日150ドリム・7泊8日400ドリム）
フリッキー（メガドライブ／セガ／ACT／7泊8日50ドリム）
はにい いん ざ すかい（PCエンジン／フェイス／STG／1泊2日150ドリム・7泊8日400ドリム）
クラックダウン（メガドライブ／セガ／ACT／1泊2日150ドリム・7泊8日400ドリム）

ドリームライブラリのしくみ

●常時50タイトルを配信

ドリームライブラリでは、常時50タイトルのゲームを用意。インターネットなので、ユーザーは24時間いつでも好きなときに、好きなタイトルをダウンロードして遊ぶことができる。配信タイトルは毎週金曜日午前11時に1〜3タイトルずつ入れ替えられるぞ。

●1泊2日で150ドリム

ゲーム1本のレンタル料金は、1泊2日で150ドリム。RPGやSLGなど長時間プレイが予想されるものは、7泊8日400ドリムのバリューコースもある。ゲーム図書館タイトルはすべて7泊8日50ドリムの特別料金だ。なお、1泊2日の場合は、翌日の深夜0時までがレンタル期限。期間中は電源を切ってゲームが消えても、また何度でもダウンロードできる。

●基本操作方法の違い

メガドライブタイトルでは方向ボタン、A、B、Xボタン。PCエンジンタイトルでは方向ボタン、A、Bボタンを使用。ソフトリセットの操作も以下のように異なるぞ。

ソフトリセット方法	
メガドライブ	A、B、X、Yボタンを押しながらSTARTボタンを押す
PCエンジン	STARTボタンを押しながらLトリガーを押す

Pick up! カメレオンキッド

メガドライブ　セガ・エンタープライゼス　1992年5月29日発売

ジャンル ACT　プレイ人数 1人　セーブ方式 なし

ダウンロード料金	1泊2日 150ドリム
ダウンロード時間	7分10秒

(おすすめポイント!)
主人公アイデンティティー★
ディティールこだわり度★★★★
(いろんな意味での)難解度★★★★★



"海外ゲーム"を体現する完成度

パッと見の鮮やかな背景グラフィックと、丁寧に描きこまれたデフォルメタイプのキャラクターから国内で開発されたゲームに見える『カメレオンキッド』。しかしいざプレイしてみると、いかにもな海外ゲームらしさに唖然とするだろう。

主人公(カメレオンキッド)がヘルメットをかぶって、それぞれ異なる特殊能力を持つ9タイプのキャラクターに変身するという設定自体は納得がいくのだが、問題は変身後の姿。ハエ男だとか、重戦車に乗ったガイコツだとか、まんまジェイソンなやつだとか(武器が手投げ斧だから、名前はアックスキッド。う〜んミラクルワールド)、場面によってはザコキャラのひとりにしか見えないデストロイなメンツが充実している。このけれん味のなさというか能力第一主義っぷりが、いかにも欧米圏の倫理観である。

実際のゲーム内容はというと、基本操作系こそジャンプアクションゲームのツボを押さえた快適なレスポンスだが、各ラウンドの構成は"最低一度はミスして覚えろ"というトラップが連続する、ガチガチなパターン学習タイプ。疾走感を保ちつつ、勢いに任せてクリアーできるのはほんの序盤のラウンドだけで、残り時間を気にしつつ、慎重な操作と場面に応じた変身ヘルメットのチェンジによって難関をひとつずつ突破していくのが、プレイの基本テンポとなる。隠し要素満載の全103ラウンドのボリューム感も手伝って、本気でやりこもうとしたら1泊2日程度ではぜんぜん足りないのが正直なところだ。

あらゆる面で当時の海外ゲームらしさを体現している『カメレオンキッド』。異なる文化圏のセンスを余裕を持って受けとめられる人ならば、一度はダウンロードしてみる価値ありだ。





←これがカメレオンキッドの素顔。マイケル・J・フォックス入ってるあたりがイカニモ!?

電脳空間でくり広げられる死闘!?



↑地形に反射するしゃれこうべを発射するタンクキッド。陰気な背景になじみすぎている。



➡アニメパターンやSE関係は意外に充実&ハイレベル。伝統工芸品を鑑賞する気持ちで。

死んだらいっしょに「DIE!」

ドリームライブラリ 配信タイトル一覧

12/22現在遊べる

タイトル	メーカー	ジャンル	プレイ人数	備考
メガドライブ				
スーパーバレーボール	ビデオシステム	SPT	1〜2	
重装機兵レイノス	メサイヤ	ACT	1	
ゲイングランド	セガ	ACT	1〜2	
パーティークイズ メガQ	セガ	ETC	1〜4	
モンスターワールドⅣ	セガ	ACT	1	Va
シャイニング・フォース	セガ	RPG	1	Va
エイリアンストーム	セガ	ACT	1〜2	
ザ・スーパー忍Ⅱ	セガ	ACT	1	
ゴールデンアックス	セガ	ACT	1〜2	
コラムスⅢ	セガ	PZL	1〜4	
レンタヒーロー	セガ	RPG	1	Va
スーパーリーグ	セガ	SPT	1〜2	
史上最大の倉庫番	メサイヤ	PZL	1	
E SWAT	セガ	ACT	1	
ぷよぷよ USA版	セガ	PZL	1〜2	
ジノーグ	メサイヤ	STG	1	
イチダントアール	セガ	ETC	1〜4	
ラングリッサーⅡ	メサイヤ	RPG	1	Va
ファンタシースター 千年紀の終りに	セガ	RPG	1	Va
ベア・ナックルⅡ	セガ	ACT	1〜2	
カメレオンキッド	セガ	ACT	1	
ソーサリアン	セガ	RPG	1	Va
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	セガ	RPG	1	Va
ロードモナーク とことん戦闘伝説	セガ	SLG	1	Va
ファンタシースターⅡ	セガ	RPG	1	復
ダイナブラザーズ	CRI	SLG	1	復
三国志列伝 乱世の英雄たち	セガ	SLG	1〜3	復
ぷよぷよ	セガ	PZL	1〜2	復50
フリッキー	セガ	ACT	1	復50
クラックダウン	セガ	ACT	1〜2	Va
PCエンジン				
最後の忍道	アイレム	ACT	1	
激写ボーイ	アイレム	ACT	1	
ファンタジーゾーン	NECアベニュー	STG	1	
R－TYPE Ⅰ	ハドソン	STG	1	
R－TYPE Ⅱ	ハドソン	STG	1	
ソルジャーブレイド	ハドソン	STG	1	
ボンバーマン'94	ハドソン	ACT	1〜4	
THE 功夫	ハドソン	ACT	1	
桃太郎伝説外伝 第1集	ハドソン	RPG	1	Va
戦国麻雀	ハドソン	ETC	1	
邪聖剣ネクロマンサー	ハドソン	RPG	1	Va
USAプロバスケットボール	エイコム	SPT	1〜2	
改造町人シュビビンマン	メサイヤ	ACT	1〜2	
ファイヤープロレスリング	ヒューマン	SPT	1〜4	
がんばれ！ ゴルフボーイズ	メサイヤ	SPT	1〜4	
武田信玄	エイコム	ACT	1	
マジカルチェイス	パルソフト	STG	1	Va
モトローダー	メサイヤ	RAC	1〜2	Va
エイリアンクラッシュ	ナグザット	ETC	1	Va
はにい いん ざ すかい	フェイス	STG	1	Va

※赤字は今回登場した新規配信タイトルです。
※備考の"Va"はバリューコース(7泊8日400ドリム)可能。"復"は7泊8日200ドリム、"復50"は7泊8日50ドリムの復活サービス料金です。

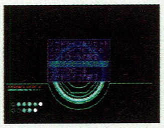
Dream Library Official Guide

●ビジュアルメモリのセーブ方法

ゲーム中のセーブは本体に一時記憶されるだけで、そのまま電源を切るとデータは失われてしまう。以下の手順で必ずVMに保存しよう。



①ゲーム中にセーブ
まずは、ゲーム中にふつうにセーブする。この時点だとセーブデータは、DC本体に一時的に保存されているだけだ。



②ソフトリセットをかける
ソフトリセット(前ページ参照)をかけ、左の画面で"メモリーカードにセーブ"を選ぶと、VMにデータがセーブされる。



③ゲームに復帰
②の画面で"メガドライブに戻る"を選ぶと、ゲームに復帰。さきほど中断した画面からプレイを続けることができる。

※ビジュアルメモリにセーブできるのはメガドライブのタイトルのみです。

公式サイト完全連動

新規配信分2タイトルのプレイマニュアルを次ページより全掲載!!

ドリームライブラリ利用マニュアル

1 公式サイトへ行く



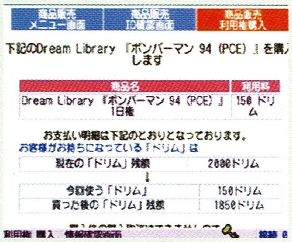
『ドリームパスポート3』で、isao.netへアクセス。トップメニューから"ISAO Contents"の"ISAO Games"をクリック。さらにドリームライブラリの項目、"公式サイトはこちらから。"を選ぼう(写真参照)。

2 プレイしたいゲームをチェック



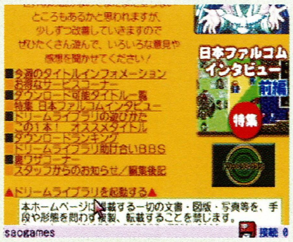
公式サイトから"ダウンロード可能タイトル一覧"を選択する。この中から自分がプレイしたいゲームを選ぼう。遊びたいゲームが見つかったら"課金"をクリックするのだ。

3 ゲームを購入する



150ドリムを支払い、ゲームがプレイできる"ダウンロード権"を購入する。これで1泊2日、日付上の翌日24時まで遊ぶことができる。ちなみにドリムは事前に購入しておくべし。

4 ドリームライブラリを起動



ダウンロード権を購入後、公式サイトに戻る。そして"ドリームライブラリを起動する"をクリックしよう。すると、ドリームライブラリのトップページへジャンプする。

5 ダウンロードコーナーへ



ドリームライブラリのトップページでスタートボタンを押すとメニュー画面に移行する。ここで"ダウンロードコーナー"を選択しよう。ライブラリタイトルの一覧表が現れるぞ。

6 購入したゲームをダウンロード



購入したタイトルには、"カキン"の項目に印がついている。印がついているタイトルを選び、Aボタンを押すと、ダウンロード開始。これで数分後にはプレイできるのだ。

ドリムの購入方法

ライブラリのタイトルを遊ぶには、ドリム(ドリームキャストの課金サービスにおいて使う仮想通貨)が必要。ドリムはドリームホーム(http://www.dricas.ne.jp/)において、1円1ドリム換算で最低500ドリムから購入できる。ネットでの取り引きとなるので、クレジットカード(JCB、NICOS、VISA、MASTER)もしくはネットで使用するプリペイドカード"Web Money"を用意しよう。

PC-E

狙うは上杉謙信の首ひとつ

武田信玄

エイコム
1989年7月28日<PCエンジン>

ジャンル	プレイ人数	セーブ方式	ダウンロード料金	ダウンロード時間
ACT	1人	なし	1泊2日 150ドリム	1分50秒

武田信玄が上杉謙信を倒すために敵地に乗り込んでいくというアクションゲーム。敵を倒すとお金や経験値が入っていき、経験値が一定数に達すると、レベルが上がり必殺技を覚えることができる。技は全部で4種類あり、ジャンプ斬りや突き攻撃などをくり出すことができるぞ。またステージクリア一後には、商人からアイテムを買うことも可能。体力ゲージがゼロになったり、穴に落ちたりすると即ゲームオーバー。ゲームオーバー後、タイトル画面で方向ボタンの下を押しながらBボタンを押すとコンティニューができる。

商人の売りもの	
だんご	体力1/4回復
おにぎり	体力1/2回復
ほうとう	体力全回復
かじやをよぶ	攻撃力が上がる
ぐんばい	守備力が2倍になる(次ステージのみ)

必殺技コマンド	
風	ジャンプすると、ジャンプ斬りが出る
林	接近攻撃で突きが出る
火	A+Bボタンで振り向き攻撃
山	右(左)+Aボタンで究極技

通常アイテム	
お金	敵を倒せば必ず落とす
爆弾	爆発して敵を倒すことができる
しびれ薬	敵を一定時間止めることができる
旗	体力を回復することができる

ウラ技 これぞ、風林火山

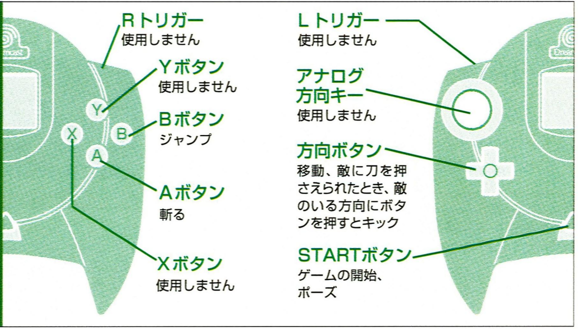
レベルアップなんて待てないって人にとっておきの裏技を紹介。ゲーム中にポーズをかけてから、Lトリガーを32回押せば、その時点ですべての技を使うことができるぞ。

画面説明



①武田信玄の体力ゲージ
②ボス敵の体力ゲージ
③所持金額
④経験値
⑤武田信玄
⑥敵キャラ

操作説明



MD

リアルタイムの戦いにドギマギ

ロードモナーク とことん戦闘伝説

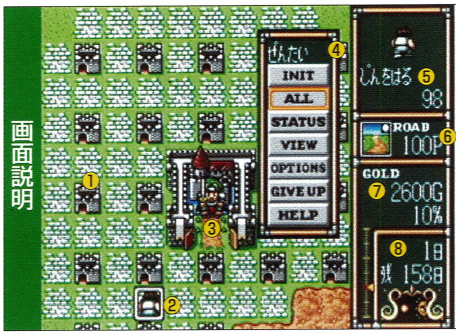
セガ・エンタープライゼス
1994年6月24日<メガドライブ>

ジャンル SLG　プレイ人数 1人　セーブ方式 18ブロック

ダウンロード料金
1泊2日 150ドリム　7泊8日 400ドリム
ダウンロード時間 40秒

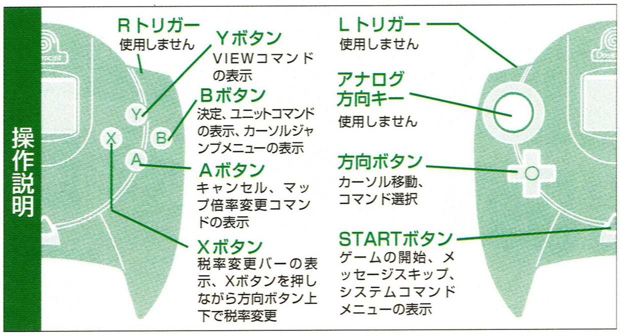
プレイヤーはアルフレッド王子となり、兵隊を使って領地を拡大する。兵隊は自動的に発生し、基本的にオートで行動。未開拓地を開墾したり、敵を倒して領土を獲得していくのだ。マップ上のすべての敵を倒すとクリアーとなり、次ステージへ進むことになる。また戦略上、財源収入となる税率への配慮が重要。税率はユニットの出現に関係し、税率が低いとユニットが多く出現。高いとなかなか出現しない。領土拡大には人材もお金も必要だ。お金があるときは、税率を下げ人材確保。ない場合は税率を上げ、財源を潤そう。

画面説明



①領地
②ユニット
③アルフレッド王子
④システムコマンド
⑤ユニットの行動/HP
⑥地形耐久度
⑦所持金(G)/税率(%)
⑧経過日数/残り日数/1日の経過表示

操作説明



システムコマンドについて(ストーリーモードと記録挑戦モード兼用)		
INIT		これから生まれてくる全ユニットの命令を指示できる(通常はオート)
ALL		ステージ上にいるすべてのユニットに命令を指示する
STATUS		各国の現在の状態を表示。敵国の勢力を把握できる
VIEW		ポーズ。ただし命令は出せる。ポーズを解除するには、もう一度システムコマンドを呼び出し、STARTボタン、またはAボタンを押す
OPTION		プレイの状態を設定
GIVE UP		ゲームをいろいろな状態からやり直す
各コマンド	やっぱり続ける	コマンドを取り消し、もとの画面へ
	ゲーム開始時まで戻る	ステージの最初からやり直すことができる
	全体マップまで戻る	ストーリーモードの全体マップに戻ってからやり直す
	面セレクト場面まで戻る	記録挑戦モードの面セレクト画面に戻ってからやり直す
HELP		クリアーのためのアドバイスを聞く
各コマンド	ステージクリアーのこと	ステージクリアーのためのアドバイスを聞く
	とくべつなルールのこと	ステージにおける特殊なルールを聞く
	爺のひとりごと	爺やスパンキーがひとり言を言う
ALLY		ゲーム開始時、敵国と同盟を結ぶ。記録挑戦モードのみ使用

その他のコマンド		
税率変更		ゲーム中にXボタンを押すと税率変更バーが出現。Xボタンを押しながら方向ボタンの上下で税率が変更できる
カーソルジャンプ		ユニットのいないところにカーソルを動かし、Bボタンを押すとカーソルジャンプメニューが出現。Bボタンを押しながら方向ボタンの左右で指定した場所にカーソルがジャンプする
指定場所	ー	もとの位置にカーソルが戻る
	K	各国の王のもとにカーソルがジャンプする
マップ倍率変更		ゲーム中にAボタンを押すとマップ倍率変更コマンドが出現。Aボタンを押しながら方向ボタンの左右でS、M、Lの倍率に変更できる
マップの種類	S	全体マップを表示。各国の領地を知るときに便利
	M	マップの1/4を表示。通常プレイはこの倍率がおすすめ
	L	ユニットの動きが細部までわかる。トラブルの原因を探るのに最適

ユニットへのマニュアル操作方法	
1.命令するユニットを決定	命令を出したいユニットにカーソルを合わせ、Bボタンを押す(捕獲した状態)
2.行動する場所を選ぶ	コマンドを実行する場所までカーソルを移動
3.コマンドを選択	目的地が決まったら、Aボタンを押す。するとユニットコマンドが表示される。×印が示されているコマンドは、そこでは実行できないものを表している
4.コマンド実行後の行動を選択	プレイヤーが決めた命令を行ったあとのつぎの行動を決める
ユニットコマンド	
たいき	目的地に行き、その場でつぎの命令を待つ
じんをはる	目的地に行き、領地を作る。ひとつの領地につき100Gの費用がかかる。また、領地はひとマス空いていないと作れないので気をつけよう
じんをこわす	目的地の領地を破壊する。自国の領地も破壊できる
オート	兵隊がいちばんいいと思われる行動をとる
さくをつくる	目的地に柵を作る。柵の耐久度を4上げるごとに1Gの費用がかかる
さくをこわす	目的地の柵を破壊する
まもる	目的地に領地を作り、そこを守る
はしをつくる	目的地に橋を作る。新しく橋を架けると30G、壊れた橋を直すと2Gの費用がかかる
はしをこわす	目的地にある橋を破壊する
えんぐん	味方ユニットが合体する
かいこん	目的地の森を切り、平地にする
ふういん	モンスターが湧き出す洞窟を塞ぐ
コマンド実行後の行動コマンド	
オート	兵隊がいちばんいいと思われる行動をとる
待機	なにもせず、つぎのコマンドを待つ
継続	最初のコマンドを続ける。続けられない場合はオートの行動に

アルフレッド王子について

王子はマップ上にある宝箱の回収や都市の占領を行うことができる。またユニット同様に移動して敵と戦ったり、敵の領地を壊すことも可能。王子の体力は領地の耐久度とユニットの人数を足した数字。この高い数値はかなりの戦力となるが、城から離れると体力が減少していくという欠点がある(玉座に戻ると体力が回復する)。王子の体力が半分まで減ると、全ユニットの1/4に影響が出て弱小化するので注意しよう。さらに、王子が城から離れると自動的に税率がゼロとなり、税収入がなくなってしまうのも覚えておく必要がある。

ユニットキャラクター(兵隊)について

兵隊は通常オートで行動するが、特定のコマンドを入力すれば別行動をとらせることができる(コマンドやその方法は左記のとおり)。ただし領地以外のところで別行動をさせると、徐々に人数が減っていくので気をつけよう(10000人部隊なら15分ごとに80人減少)。また、ユニットどうしがぶつかると合体し人数が増加。1000人、10000人を越えるごとにキャラクターの姿が変化していく。

財源収入について

お金の収入方法は2種類。おもに領地からの税金という形で所持金が増えていき、その税率はプレイヤーが決めることができる。税率が低いと、ユニットが多く出現し、低いとなかなか出現しない。思い切った戦略も税率ひとつにかかってくるわけだ。いまいち適正な税率がわからない場合は税率ゲージに赤いバーが設けてあるので参考にしよう。もうひとつの財源収入は、占領した都市の貢物から。運び屋のジョニーが都市から回収し、城に戻れば所持金が増える。ジョニーは戦闘能力がないので、敵に触れるとお金が消滅するので気をつけよう。

柵と橋の耐久度について

柵と橋といった建造物には地形耐久度という数値(単位はP)で表される。"さくをつくる""はしをつくる"のコマンドを出し、耐久度が1Pとなれば完成。ただし、そのままでは敵に簡単に破壊されてしまうので、"○○をつくる"を選んだあと、"継続"を選択すれば耐久力が上がっていく。最大255Pまで耐久力を上げれば、非常に丈夫なものとなる。

現在電話回線しか対応していない当サービスをブロードバンドアダプタ等に対応させるため、サーバー内容を変更し、2001年1月27日よりサービスを休止します。再開は3月末ごろの予定です。対応ドリームパスポートの提供方法等に付きましては決定次第本誌やHPで報告します。なお再開までは体験版コーナーのゲームを無料でお楽しみいただけます。



Everything

Around the Developing Teams of SEGA

SEGA SEGA GROUP Vol. 4

WOW ENTERTAINMENT

WOW ~~GAMES~~ ENTERTAINMENT な理由

アーケードと家庭用というふたつの流れから、ネットワークの大海へ。ゲーム業界激変の時代に、老舗開発集団、ワウ エンターテイメントは新たな娯楽の方向性を模索する。

既存のセガの枠を超えて さまざまなエンターテイメントにチャレンジします

セガの開発部署としてはもっとも古い歴史を誇る第一ソフト研究開発部を出自とするワウ エンターテイメント。多彩なヒット作を抱えるだけに、かえってその実体はわかりにくかった。分社化したことによってより鮮明になる、ワウの真髄に迫っていこう。

──入社されてから第一ソフト研究開発部で活躍されていた当時の様子と、ワウ エンターテイメントとして独立するまでの過程を簡単に振り返ってください。また、ほかの開発部署と比べて、どんな特徴のある部署だったとお考えでしょうか。

中川 自分は1983年にプログラマーとして入社しました。鈴木裕さんと同期です。最初はソフトの管理をやっていて、『チョップリフター』『忍者プリンセス』から始まって『エイリアンシンドローム』『サンダーブレード』などを手がけました。1年に1ゲームくらいは作っていたので、ずいぶんいろいろなものをやりました。『スーパーサーキット』みたいなラジコンカーを走らせるものもやったし、没ゲームも多数ありましたよ（笑）。

そのあいだに、家庭用の部署が分かれたりと、どんどんいろいろな部署に分かれていきましたね。1993年に部長になるまでいろいろなことがあったけれど、自分はたまたま残っていたというところです。

いちばん古い部署だったということもあって、いろいろな仕事が来ていたんですよ。占い機とかキディライド、わた菓子、ポップコーン機なんでもござれだったですね。ほかの部署が引き受けないと、けっきょくこっちへ回ってくるわけです（笑）。いろいろやりつつも、大きいタイトルもやっていたんで、なんとかなってきたのかな、と思ってます。

そういうこともあって、バリバリのポリゴンゲームを担当した人の次回作が、遊園地の乗り物みたいなこともよくありましたね。だから自分も、キディライドでアンパンマンを描いている人と、ポリゴンでクルマを作っている人、どっちが上だ下だ、という差別はしてこなかったです。人はそれぞれ活躍できる場所が違うだろうし、いまは何をやりたいかというのもタイミングによって違う。同じものを作っていると飽きてしまうだろうし、別のものをやればスキルに厚みができる。そのように考えてやっていけば本人のモチベーションは下がらないだろうと。

僕はパズルゲームが好きなんですけど、パズルゲームのルールを考えるのと、クルマのゲームでクルマどうしの競合いのバランスを考えるのと、頭を使う量は同じでしょう。筐体の大きさと値段は違うかもしれないですけど。そう考えてやってきましたね。

──今回分社化になって、ワウ エンターテイメントとなったのですが、社名の由来はどのようなところからきたのですか。

中川 驚くようなおもしろいものを作っていきたいということです。「ワウ ゲームスにす

WOW ENTERTAINMENT
―ワウ エンターテイメントのすべて

あらゆるジャンルに取り組み無限の可能性を模索する

各研究開発部が分社化したことによって、大きくセガの開発は変わろうとしている。既存のセガの枠を破ってさまざまなジャンルで迅速にゲーム作りを進めていくことができるようになったからである。マルチプラットフォームという方向性が、それにさらに拍車をかけることだろう。いまや、セガ関連開発各社が、ドリームキャスト以外のハードで開発する道も見えてきている。

今回紹介するワウ エンターテイメントは、旧第一ソフト研究開発部という、セガのもっとも古い開発部署が独立したメーカーである。それだけに、手がけてきたゲームは多種多様で、バラエティー豊かだ。古くは『タントアール』『ダイナマイト刑事』などの一風変わった作品から、近年では『ゲットバス』『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』などの大ヒット作まで、さまざまな作品をリリースしている。そのバリエーションはゲームだけにとどまらない。キディライドと呼ばれる子供向けの乗り物や、プリクラのフレームまで精力的にこなしてきた実績がある。

ワウ エンターテイメントは、その柔軟な姿勢を受け継いだメーカーである。多くの開発チームを巧みに操りながら、新たなジャンルに適応し、つねに学習して最先端のノウハウを吸収していく。急速に変貌を遂げていくアミューズメント業界に、ワウ エンターテイメントはどのような角度から斬り込もうとしているのだろうか。

株式会社 ワウ エンターテイメント

【事業内容】①家庭用ビデオゲームソフト、アミューズメント用ビデオゲームソフトの開発 ②各種ライブラリ、API開発 ③ PCソフトの開発 ④ネットワークコンテンツの開発

【設立年月日】平成12年4月21日

【資本金】1億2000万円

【従業員数】120人

【決算期】3月31日(年1回)

【役員】代表取締役社長 中川力也
取締役 塚本一成　取締役 入交昭一郎
取締役 鈴木久司　取締役 中村俊一
監査役 西 巌

れば」という意見もあったのですが、いろいろなものにチャレンジしたいという意味をこめてワウ エンターテイメントとしました。ゲームに限らず、さまざまなエンターテイメントに挑戦したいと思っています。

分社化することで制作できるゲームの幅がぐっと広がりました

――分社化して大きく変化したところはどんなところでしょうか。

中川 単純にうちだけで利益を出していかないと成り立たなくなったということです。以前はうちの部署で赤字でも、セガという大きな本体があったのでなんとなくいっしょになってしまったところもありました。その点で、心構えは厳しくなりましたね。

ただ、分社化によってセガの枠を越えて、いろいろなことができるようになったことも確かです。そのぶん現場はすごく忙しいだろうけど、おもしろくなってきました。すべてが会社の業績に結びつくかどうかはまだわかりません。でも、いま発表できないものも含めて、可能性はずっと広がったと思います。

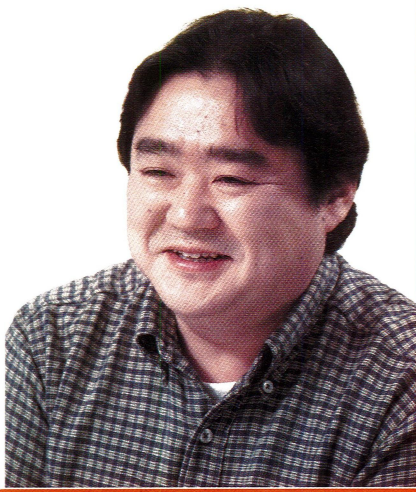
たとえば、いまうちではJ-フォン、Jスカイサービスでゲームを作っているんですけど、以前だったら携帯電話というメディアに取り組むのはなかなかたいへんだったでしょう。携帯をやりたいと思っても、セガにいたときならまずセガ社とJ-PHONE社で取り決めをしなければならない。そうすると、それを社としてやるべきかどうなのかから始まって、判断に長い時間がかかります。いまなら会社として動けるので、直接企画書を持っていってすぐ交渉することができる。迅速に動けるようになったというのが大きいです。

もちろん、逆にセガだったからできたという部分もありますね。日本テレビとの『日テレ式！ 未来予想スタジオ』や『クイズ ああっ女神さまっ』にしても、セガの看板は大きかったと思います。まったく知られていないソフト会社として日本テレビに企画を持ちかけても門前払いになっていたかもしれない。セガ時代からのつながりも、財産として持ち続けていけたら、とは思っています。

――他社のハードでもソフトを供給していく、いわゆる"マルチプラットフォーム"の予定はありますか？

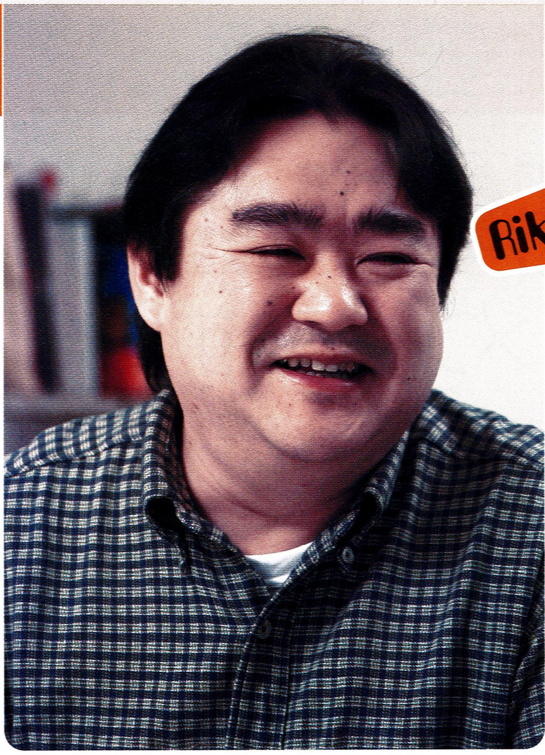
中川 これからは、DCの枠を超えていろいろなタイトルを作っていきたいと思います。マルチプラットフォームというかたちでほかのハードにも供給したいし、ゲームだけじゃなく、いろいろなものをやっていきたい。

ゲームがだんだん売れなくなってきているのはわかってます。ゲームを作らなくなるということではなくて、安く作って大きく儲け



CORPORATION HISTORY

1983年、中川力也氏セガに入社。1993年、第一AM研究開発部部長に就任。その後1996年、それまでアーケードゲーム開発部署であったAMグループとコンシューマゲーム開発部署であったCSグループが統廃合され第一ソフト研究開発部に。部長は中川力也氏が継続。2000年4月、2研を除く1研から9研と称されるソフトウェア開発部とデジタルメディア制作部がセガの子会社として独立。社名をワウ エンターテイメントとする。



Rikiya Nakagawa

中川力也

メインプログラマーとして『チョップリフター』『忍者プリンセス』『エイリアンシンドローム』というマニアをうならせる作品を制作したのち、セガの老舗開発部署である第一ソフト研究開発部の部長に就任。非常に多くの開発者を巧みに操り、さまざまな課題をつぎつぎと解決していく手腕には定評がある。流れの早くなる一方のゲーム業界で、中川氏の柔軟な視点が必要とされている。

るというのはもう無理だと思うんです。だから、ターゲットを絞って、それぞれに応じた質の高いタイトルを作っていきたい。そんなことを考えたときに、マルチプラットフォームというのは大きな利点になってきます。ゲームの内容やタイトルに合わせて適したハードを選べれば、作ることのできるソフトの幅がずっと広がると思うんですよ。

たとえば、いま子供向けのいいキャラクターができたとしても、現状ではDCだとゲームを開発するのは難しい。任天堂だったらいいかな、ということになるわけです。任天堂やXBOX、それぞれ持ち味が違うと思うので、タイトルと内容で考えていきたいです。

もちろん、既存のセガユーザーをどれだけ離さないか、ということも考えています。これぞセガユーザー向け、というドリームキャストのタイトルもやっていきたいです。

セガのタブーを破って新しいことにチャレンジしたい

——携帯電話という新しいジャンルは順調に進んでいますか？

中川 ほかのプラットフォームで家庭用ゲームを作るというのはたいへんですが、携帯電話は比較的自由にやらせてもらっています。携帯電話のゲームはいろいろ作られてますが、現状ではメールを出すというくらいで限界が見えてますね。自分たちならこうやる、というのをぶつけてみようと思ってやってます。

メールを出すというのは付加的な要素で、とにかく遊べるものということでサッカーゲームを作ってみたんです。そうしたら1日6時間ぶっ続けで遊んだ人がいて（笑）。

また、携帯電話は新しいメディアなんですが、ハードウェア的にはチープになってますから、ドット絵の描けるデザイナーが重宝していますね。年寄り大活躍です。最近は大学でいきなりCGのテクスチャーの描きかたから習うので、色数を気にしながら描くような経験はないですよね。うちはドット絵の描ける古いデザイナーもちゃんと残してきたから、完成度がぜんぜん違います。

J-フォンのゲームでは、自前でサーバーを立ててオーバースペックにならないように確実にやっていっています。作りながら新しいネットワーク関係のノウハウを勉強していっているところです。まあ、携帯電話に限らず、一生勉強でしょうね。

——携帯電話以外に、新しくやってみたいジャンルはありますか？

中川 セガではできなかったジャンルにどんどん挑戦したいですね。セガではずっとやったことがない、いままでのセガのイメージに合わないっていうことでできなかった、たとえばポリゴンではなく純粋に2Dのジャンルとか。うちのCGポリゴンを最前線で描いているデザイナーにも、そういった新しいジャンルに挑戦させて、ゲームに対するモチベーションを上げていきたい。2Dの絵なんかを描きたいデザイナーはたくさんいると思んですよ。たとえば恋愛シミュレーションといったいままでできなかったジャンルにもどんどん挑戦してみたいですね（笑）。

——『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』など、既存のヒットシリーズについては続編の予定などはありますか。

中川 『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』のシリーズはもちろん作りたいですが、あまり同じものを続けると新鮮味がなくなっておもしろくないし、難しいというのはありますね。同じ展開がいいというのもあるんですけど3回は通用しないかもしれない。

同じゾンビものの『ゾンビリベンジ』は中途半端にやって失敗したところがあると思います。当時はNAOMI基板が出たころで、ゲームセンターでお披露目してすぐ移植して、という発想でやってました。しかし、ユーザーの考えかたは急速に変わってきてますね。家で練習して、ゲームセンターでまた遊んでもらうという発想ではダメなんじゃないかと思います。家庭用を意識したところで、ゲームの作りが中途半端になったと思います。

むしろ、同じシリーズだけど、家庭用に移

作るゲームがフルポリゴンでもパズルでも 頭を使うのはいっしょです

植することによってぜんぜん違ったものになったほうがおもしろいと思います。ネタは同じでも、ネットを使えばアーケードとはぜんぜん違う遊びかたができるかもしれない。
——具体的にはどのような形になってくるのでしょうか？
中川　たとえば『ゲットバス』のシリーズですが、家庭用だけにターゲットを絞って考えてみるとおもしろいかもしれない。ただ釣るだけならいま稼動している業務用の『ゲットバス』でもいいと思うんですよ。ルアーを変えたり、買い物をしたり、トーナメントを開いたり、ネット対応していて人の釣っている様子が見えるなどの、ドリームキャストでしかできないゲーム性のものを作ってみたいと思ってます。
——近いところでは具体的にどのようなゲームタイトルが控えているのでしょうか。
中川　近々では、春のAOUエキスポに向けて業務用のゲームを数点開発しています。そのうちのひとつが、アミューズメントマシンショーで発表した『ワイルドライダーズ』です。このゲームは大型筐体ではなくて、『クレイジータクシー』と同じタイプの筐体を使ってます。基板はNAOMI2なんですが、かなりいろいろな処理をしているのでNAOMI2でないとできなかったんですよ。NAOMIに比べると、画面上にいろいろなものを出せるし、動かしたりできます。『ワイルドライダーズ』はNAOMI2ということでドリームキャストへの移植は難しい部分もあるので、確実に移植できるかどうかはわかりません。まずはゲームセンターにターゲットを絞って、確実に売れるものに仕上げようと思っています。
——まだ発表されていない新しいタイトルはありますか？
中川　いままでに例のない驚くような作品を出します。それは、誰もが考えながらも誰もやらなかったものです。大当たりするか大はずれするか、どちらかでしょうね。大型筐体ものですが、ゲームというより乗り物に近いかもしれない。
　このゲームも社内では否定的な意見もかなり出ましたよ。筐体を見たときは一瞬喜ぶんだけど（笑）、売るということを考えると考えてしまう。しかし、大ヒットゲームもたいてい発売まえは「どうなの？」という程度で、最初からいけそうだというのはないものなんですよ。本当にダメなのもいっぱいありましたけどね（笑）。いまの時代、無難なものってないと思うんですよ。最先端の技術を使ってクルマのゲームを作ってもそんなに儲かるわけではない。だったら冒険するものもあったっていいと思います。

WOW! と驚くゲームを皆様にお見せします

WOW NEW WORKS 1

セガ　ストライクファイター

3画面の大型筐体を使った戦闘機シミュレーション。高いポリゴン技術を存分に発揮し、ターゲットを爆撃、ドッグファイトなど、それぞれ目的の違うミッションを遂行していく。操作系はかなりマニアックで、操縦桿以外にスラストレバー、ラダーペダルなどを備えている。『バーチャレーシング』以来続く、伝統的なセガのポリゴンを使った大型筐体ものの系譜につらなる作品だ。このような本格的なタイプも比較的短期間で作り上げることができるのがワウの実力だ。



↑3D空間を飛行するシミュレーション色の強い作品。

WOW NEW WORKS 2

スポーツジャム



↑一風変わったミニゲーム形式のスポーツゲーム。ホームラン競争やニアピンコンテストなどでノルマ達成を目指す。乱入対戦プレイもできる。

世界のメジャースポーツを題材に、ミニゲーム形式で楽しめるスポーツゲーム。野球・サッカー・バスケットボールなど、8種類、12競技のミニゲームから選ぶことができる。ゲームのタイプは単純なボタン連打のものから微妙な操作が要求されるものまでさまざま。スポーツのルールをベースに、うまくアレンジしてミニゲーム化している。同じワウの名作、『タントアール』に近いタイプといえるだろう。気軽に遊べるゲームも確実にリリースしているのだ。

ゲームはもはや流行ではない質の高さが決め手です

——なかなかさきの見えないゲーム業界ですが、最後にこれからのワウ エンターテイメントの方向性についてお聞かせ下さい。
中川　ゲームって、もう流行じゃなくなったと思うんですよ。少しまえだと子供たちはゲームがないと遊べないし、親がゲームばかりしていて外で遊びなさいとうるさく言う時代でした。でも、いまは逆転しているんじゃないかなと。ゲームがないと遊べないというわけじゃない。わざわざ新しいゲームを買わなくなってきていますよね。
　そんな中で、似たようなキャラ替えのゲームは通用しなくなってきていると思います。でもなんでも違うものでなければいけないっていうわけではない。子供とファミコンの野球で遊んでも、昔のものでもおもしろいんですよ。グラフィックは変わってますけど、ゲーム性そのものは変わってないんです。定番のゲームだから売れるというわけではなく、質のいいものを作っていかないとダメだということですね。
　怖いのは、あまりゲームの本数はいらなくなってきているということです。横スクロールのジャンプものだったら、『スーパーマリオ』だけでいいし、『バイオハザード』も年に1本あればいい。レースも同じですよね。ユーザーも、今後はハードよりもゲームで選ぶだろうから、どんどん厳しくなってくる。
　そういう点で、20世紀のバブル的なゲームの発展というのはもう忘れたほうがいいんじゃないかなと思いますね。これからもネットをつなげた新しい試みとか、壮大な計画もありますが、確実に質の高いものを作っていかないと足元をすくわれると思います。ここからがスタートだと思って、いいものや驚かせるものを作っていくので、これからもよろしくお願いします。



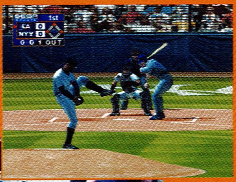
菅原 誠

すでに10年近くも最前線で企画を担当しているベテランディレクター。制作した作品のジャンルは多岐にわたる。つねに全体を見渡し、さまざまな問題に頭を悩ませながらもゲームを仕上げていくバランス感覚には、ますます磨きがかかっている。

WOW KEY PERSON 1 Makoto Sugawara

SUGAWARA'S WORKS

➡『ワールドシリーズベースボール2K1』は北米市場向けの野球ゲーム。





⬅職ゲーシリーズの『救急車』。そのアイデアはまさに独創的だ。

入社直後に『アウトランナーズ』に関わり、以後『クールライダーズ』『セガ　スキースーパーG』などを担当。近年は『ハーレーダビットソン&L.A.ライダーズ』『救急車エマージェンシーコールアンビュランス』など、いままでにないスタイルのゲームをゲームセンターに送りこんだ。

最新作は『WORLD SERIES BASEBALL 2K1』で、初めて家庭用の作品にチャレンジしている。これからもさまざまなジャンルに挑戦して楽しませてくれそうだ。

"いまそこにないもの"で楽しませるエンターテイナーを目指す

1研の企画は昔から、ソフトとデザイン以外の仕事を全部やる雑用係みたいなものです。その中で、バランスとかそのゲームのコンセプトを考えて、そっちの方向へ行っちゃうといけないよ、と方向を修正していくわけです。企画としては、全体的な雰囲気や味つけだけはゆずれないところですね。

ゲームの全体的な完成形は、考え始めた最初の5分か10分かで思いつくんですよ。問題なのはそこからで、それに近づけようとする奮闘が延々と続くわけです。最終的にうまく滑走路に着地するようになんとか折り合いをつけなければならない。自分はジャンルの違うものを毎回作っているので、過程が毎回違って苦労します。そこがおもしろいところでもあるんですけど。

これまではアーケードゲームを中心に担当してきましたが、できるだけほかにないゲームを作ろうと思っていました。ゲームセンターに行ったとき、みんな同じじゃつまらないでしょう。いろいろなものがあるのが大切で、そこから間口を広げていければいいなと。

作ってきたゲームはスポーツゲームが多いんですけど、スポーツに詳しくて得意というわけではないです。毎度なんとかしなきゃ、ともがいてますよ。でもそのぶん、一般の人からわかりにくい部分を工夫しようという気持ちにはなります。

理想を言えば、若い人にキャーキャー言われて話題になるようなゲームが作りたいですね。今後はマルチプラットフォームで他社さんとやったり、ゲームの作りかたがどんどん変わってくるのでおもしろくなりそうです。

社長にひと言

もっとビシッとした社長らしい格好をしてもらって、そのへんのただのオヤジとは違うぞというところを見せてください。



明確なコンセプトを持ってゲームの完成度を高めていく

関 孝朗

WOW KEY PERSON 3 Takao Seki

隙間にひそむおもしろさを確実に捉えて、新たなコンセプトを作り上げる。その明確なコンセプトどおりに、流されずに制作を進めていく堅実な企画マンだ。代表作『ゲットバス』にはその能力が存分に発揮されている。

自分が担当してきたゲームは基本的に隙間狙いのゲームですね。王道といわれるシリーズではなくて、どこか違った他社がやっていないジャンルのゲームです。

『ゲットバス』はヒットしましたが、これも隙間のゲームです。当時は釣りのゲームはゲームセンターになかったですからね。最初は他部署が作っていたんですが、製品化するにあたってゲーム性を出したいということで自分が参加しました。

ゲームを作る際に考えるのは、まずおもしろいかどうかです。そのつぎに、プレイヤーがやってくれるかどうか。完成形を考えて、いけるんじゃないかと思ったらそれを具体的につめていきます。最初のコンセプトをちゃんと持っておかないと、ほかの人たちが出してくる意見についてしっかり答えられない。

SEKI'S WORKS



⬆最新作は『セガ ストライクファイター』。セガとしてもひさびさのドッグファイトゲームだ。

『ずんずん教の野望』『INDY 500』を経て『ウェーブランナー』『セガ　ウォータースキー』というポリゴンの大型筐体ものを担当する。その後、第4研究開発部と共同開発した『ゲットバス』がヒット作となる。釣りをリアルにシミュレーションしつつも、1級のエンターテイメント作品に仕上げることに成功する。

近年では、3画面の大型筐体による本格派フライトシミュレーション、『エアラインパイロッツ』『セガ ストライクファイター』を手がける。その手腕はさらに熟練味を増している。

さまざまな作品をサポート その魂はアクション指向だが 新機軸をつねに考える

自分の作りたいものは、楽しんでもらえればなんでもいいんです。アクションゲームが個人的には好きなんですが、あまり自己満足になってもいけないですからね。でも長いあいだ一生懸命作っていくと、最初のコンセプトを忘れて細かいところを作りこんでしまったりするので注意しています。

『ゾンビリベンジ』はアクションゲーマーに向けてターゲットを絞り込み過ぎたかなと反省しています。しかしここでアクションをやらないともうできないかもしれない、という気持ちが強くありました、そこが空回りしたところがあったかもしれません。

『ゾンビリベンジ』はルールを把握して学習していけば進んでいけるようになっていて、やりこめばなんとかなる難易度になっているんです。でもふらっとゲームセンターに来て説明も読まないでやると難しい。操作も独特でしたし。新しい、なかったものを追求したかったんですけどね。

いまの時代ってゲーム作りが困難というか、昔は「やってみればおもしろいよ」で通用したときもあったとは思いますが、いまは1回プレイしてみてわからなかったら、それでおしまいになってしまう。そこがきびしいところですね。市場そのものが数年まえとはがらっと変わってますしね。今後の自分の作品に関しては、さまざまな実験的要素を盛り込んでいこうと思っています。

こういう理由だからこうなんだ、とはっきり言えないと企画としては負けだと思います。

最近の作品は『エアラインパイロッツ』と『セガ ストライクファイター』です。『エアラインパイロッツ』も最初はパニック映画的なものを作ろうとしていたのですが、諸々の事情によりプレイヤーが自由に楽しめるシミュレーションタイプになりました。

『セガ ストライクファイター』は逆に、爆発のある派手なものを作ろうと思ってとりかかったゲームです。操縦に関しては物理的な計算で動いていますが、ミサイルの命中精度などはゲームとしてバランスをとっています。ミッションごとにバランスをとっていくという作業量が多く、たいへんでした。

いま作っているのは、DCオリジナルのゲームです。アーケードと違って、長時間遊んで楽しくないといけないので苦労しますが、やりがいもありますね。

社長にひと言
意見を柔軟に聞き入れてくれるのがいいところです。これからもよい方向に進んでいけるようにがんばりましょう。

社長にひと言
要求はいっぱいありますが（笑）、なんでも言い合いながら、がんばって日本一のゲーム会社にしていきましょう。

IMAEDA'S WORKS

『ゴールデンアックス・ザ・デュエル』以来、さまざまな業務に携わる。その後企画として『ゾンビリベンジ』を制作、NAOMI基板での本格アクションとして話題を呼んだ。『ゾンビリベンジ』ではジャンプを使わず、銃とアクションを融合させた斬新なゲームシステムを提案する。難度は高かったが、その独特の魅力は熱烈なファンも生み出した。

学習効果の高いアクションゲームをこよなく愛する。そのゲーム観は、自身の制作するゲームにも影響しているようだ。



←斬新なシステムとドラマチックな展開で話題を呼んだ『ゾンビリベンジ』。

今枝賢一



『ゴールデンアックス・ザ・デュエル』開発後、さまざまな紆余曲折を経て、『ゾンビリベンジ』の制作に企画として参加。根っからのアクションゲーム好きで、じっくりと作品を作りこんでいくタイプ。

WOW KEY PERSON 2 Kenichi Imaeda

新たな"驚き"を生み出す制作現場

さすがに元ソフト研究開発部の中でも多人数を誇ったワウ エンターテイメントだけに、その敷地は広大なスペースになっている。開発チームは写真のように、パーテーションで区切られておりどこからがどの開発チームかわかるようになっている。それぞれのチームを見てみると、先日まで開発が行われていた『WORLD SERIES BASEBALL 2K1』開発チームのパーテーション内には野球関連の雑誌が本棚に整然と並べられていた。写真にはないが、『スポーツJAM』チームには、特殊なスイッチのついたテストプレイ用の筐体が。当然ながらここからはダメ、という秘密の部屋も。そこがいちばん見たかったのだが……。









AM1 & WOW ENTERTAINMENT ALL WORKS since 1992~

1992 この年から WOWの歴史が始まる！

AM

- ゴールデンアックス デスアダーの逆襲
- スタジアムクロス
- ホロシアム
- ぷよぷよ

この年から、開発集団としてのワウ エンターテイメントの歴史が始まっていく。新しい技術へ取り組む姿勢が現れているのが、『ホロシアム』だ。これは3次元に見える立体効果の技術を使ったゲーム。いまだに生かし切れていない技術ではあるが、それに取り組んでいたことが進取の気性に富んでいることをうかがわせる。また、あの有名な『ぷよぷよ』もこの部署の作品としてリリースされている。

1993 『アウトランナーズ』『タントアール』など傑作が目白押し

AM

- アウトランナーズ
- アンパンマンのポップコーン
- メガプレイ
- わくわくマリン
- わくわくジャンボ
- タントアール
- エイリアン3・ザ・ガン
- 所さんのまーまーじゃん
- ソニックポップコーン
- ずんずん教の野望
- セガソニック・コスモファイター
- ソニックわたあめスクランブル
- タントアール・韓国版

この年では『アウトランナーズ』『タントアール』がひときわ目立つ。『アウトランナーズ』は、ポリゴンへの道を走っていた『バーチャレーシング』とは別の路線で、体感ゲーム『アウトラン』の楽しさを再び思い出させてくれた名作。一方、『タントアール』はミニゲーム形式で、大作化していくアーケード業界のなかで異彩を放っている。このように、時代の流れとは少し違うところにも名作を残しているのに注目したい。

1994 『ウイングウォー』など非常に多くのタイトルをリリース

AM

- スターライトフォーチュン
- ウィングウォー
- クイズ・ゴーストハンター
- THE J LEAGUE 1994
- わくわくトーマス
- ドラえもんのどこでもドア
- イチダントアール
- 所さんのまーまーじゃん2
- ソニックバトカー／わくわくマリン スペイン版
- ゴールデンアックス・ザ・デュエル
- スタックコラムス
- クールライダーズ
- ふわふわブレーン
- 登竜門
- わくわくタマ&フレンズ

アトラクション

- アストロノミコン Fortune Message

この年はパズルあり、アクションあり、筐体ものありと前年以上にさまざまなタイトルがリリースされている。その中でも、マニアのプレイヤーに高い評価を勝ち得たのは、なんといっても『ウィングウォー』だろう。戦闘機のドッグファイトのゲーム化を、当時の最新ポリゴン技術が可能にしたのだ。かつての体感ゲームほどのヒットとはいかなかったが、その完成度の高さは飛行機好きのプレイヤーのハートをがっちりつかんでいた。

1995 ちょっとひと休み？ 作品数の少なかった1年

AM

- 手相うらない・ちょっとみせて
- バーチャファイター REMIX
- サンドアール
- エジホン探偵事務所
- インディ500

カラオケ

- エジホン探偵事務所 プロローグ21版

前年度の膨大なタイトル数とうってかわって、一気に激減したのがこの年度だ。本格的な筐体ものは『インディ500』のみで、力をたくわえていた時期と言えそうだ。その期間、世間では『バーチャファイター2』が大ブレイクしていたことは言うまでもない。その中でも特殊なタイプの『エジホン探偵事務所』や、『手相占い・ちょっと見せてよ』など純粋なビデオゲーム以外のタイトルも制作しているのは見逃せない。

1996 『ダイナマイト刑事』でプレイヤーを驚かす！

この年から、セガサターンへの移植作が続々と登場してくる。その中でも、プレイヤーをWOWと驚かせたのが『ダイナマイト刑事』である。ポリゴンでアクションゲームというのはいまや当たり前になったが、当時としては初の試み。技術的にも企画的にも、相当勇気のいる選択だったに違いない。しかしそのアクの強いキャラクターと世界観はプレイヤーを爆笑させた。ゲームセンターでロングヒットして、セガサターンにもすぐ移植されることになった。

AM

- タタコット
- スカイターゲット
- スーパーメジャーリーグ
- ダイナマイト刑事
- マジカル頭脳パワー
- ダイナマイトベースボール
- ウェーブランナー
- マリンジェット 定置式(AM)

CS

- バーチャファイター REMIX(サターン)
- ダイナマイト刑事(サターン)
- ゴールデンアックス・ザ・デュエル(サターン)

1997 ガンシューティングの最高峰『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』をリリース

AM

- コラムス97
- セガスキー スーパーG
- オーラ写真倶楽部
- ダイナマイトベースボール97
- ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
- セガ ウォータースキー
- モーターレイド
- マルちゃんdeグー!!

スポーツものも安定してリリースしたが、なんといってもこの年は『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』が大きなタイトルであった。『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』は、おなじみのゾンビを題材としたガンシューティング。ポリゴンを使った館の空間演出による臨場感と、最高峰の技術で築かれたおどろおどろしい世界観にプレイヤーはとりこになった。この作品から受け継がれる高いグラフィック技術は、いまでもワウ エンターテイメントの切り札となっている。

1998 柔軟に対応する姿勢が『ゲットバス』を生み出す

AM

- スキーチャンプ
- ハーレーダビットソン&L.A.ライダーズ
- ダイナマイト刑事2
- ゲットバス
- オーシャンハンター
- わくわくしんかんせん
- サシッす（タントアール4）
- ダイナマイトベースボール98
- ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2
- ストレスバスターズ



←釣りという新しいゲームジャンルを生み出した『ゲットバス』。（画面はDC版）

この年も『ハーレーダビットソン&L.Aライダーズ』『サシッす』など、異彩を放つ作品を発表している。だが王道から少しはずれたジャンルに名作を生み出すワウ エンターテイメントの真髄が現れたのは、『ゲットバス』であろう。釣ったときのリアルな感覚を、大型筐体ならではの技術で魅力的に再現。魚の泳ぎかたもとてもポリゴンとは思えないほど滑らかで、釣り好きのプレイヤーに衝撃を与えた。新しいジャンルを切り開いた1作であった。

1999 さまざまなDCタイトルを発売

AM

- 消防士
- 消防士 京都消防署バージョン
- ゾンビリベンジ
- エアラインパイロッツ
- WORLD SERIES'99（米国）/スーパーメジャーリーグ'99（国内）
- ダイナマイトベースボール99
- セガテトリス
- 救急車
- 全日本プロレス2 ジャイアントグラム
- ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 100インチ

CS

- ゲットバス（DC）
- ダイナマイト刑事2（DC）
- ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2（DC）
- ゾンビリベンジ（DC）



←『ゾンビリベンジ』は高い技術力を見せつけたが、ゲームの難易度も非常に高かった。

ここからドリームキャストのタイトルがどんどんリリースされることとなる。それに対応してアーケードではNAOMI基板で『ゾンビリベンジ』『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』などを制作。ゲームセンターでの発売からさほど間をおかずにDCタイトルとしてリリースされた。ハードは移り変わっても、パズルものの『セガテトリス』や、消防士・救急車という職ゲーシリーズとワウ エンターテイメントらしいバラエティー豊かな作品群が目立っている。

2000 他社との連携でより広いエンターテイメントを目指す！

AM

- セガ マリンフィッシング
- クイズ あぁっ女神さまっ～闘う翼とともに～
- ジャイアントグラム 2000 全日本プロレス 3 栄光の勇者達
- 日テレ式！未来予想スタジオ
- セガ ストライクファイター
- スポーツジャム

CS

- セガ GT（DC）
- ジャイアントグラム 2000 全日本プロレス 3 栄光の勇者達（DC）
- セガ マリンフィッシング（DC）
- セガテトリス（DC）
- クイズ あぁっ女神さまっ～闘う翼とともに～（DC）

ラインナップの中で、目立つのはメディアミックスを利用した作品群だ。『日テレ式！ 未来予想スタジオ』ではテレビ局とタイアップして、キャラクターを共用。『クイズああっ女神さまっ』は人気コミックを題材としてクイズゲームを作ることに成功している。定番となってきた『ジャイアントグラム2000 全日本プロレス3』も、実名レスラーが登場する。他社との連携は今後もワウ エンターテイメントを新たなステージへ誘っていくことだろう。



←原作者本人も参加してキャラを作った『クイズああっ女神さまっ』。

意外や意外 プリント倶楽部のフレームも作成

プリント倶楽部が大ブレイクしたのは1996～1997年以降のこと。ブーム絶頂期である1997年から、じつは第一AM研究開発部がプリント倶楽部のフレーム制作を担当していた。1997年にはディズニーバージョンを筆頭に、ジャニーズバージョン、クマのプーさんバージョンなど計18のフレームを制作。翌1998年も15フレームと精力的にフレーム制作を手がけていた。しかし1999年になるとプリクラブームの終焉からか7フレームとその数は突然少なくなる。現在もフレーム制作を行っているのかというと、そうではなく、フレーム制作部門は他部署に移されたとのこと。このプリクラのフレーム制作も、ワウの懐の深さを表す一面だろう。

取材を終えて

ワウ エンターテイメントは、セガの開発部署としてもっとも古い歴史を誇る旧第一ソフト研究開発部から移行したメーカーだ。多くの開発スタッフを抱え、さまざまなジャンルの作品をつぎつぎと生み出してきた。それだけに、その素顔は読みとりにくいものがある。見る角度によって、万華鏡のようにその姿を変えていくからだ。

しかし、ワウ エンターテイメントの本質は、まさにそこにあると言える。多彩なジャンルを手がけて、さまざまなノウハウを吸収しているからこそ、プレイヤーを驚かせる作品が突然現れることとなるのだ。そのベースには、ローテク、ハイテクなど、ジャンルによって差別することのない柔軟でしたたかな姿勢がある。

それを体現しているのが、社長の中川氏の采配である。中川氏はジャンルによっての差別感を持っていないため、一見方向性がつかみづらく感じる。しかし、そのおかげで、組織は状況に応じて高い適応性を持って、さまざまなジャンルに移行していくことができるのだ。10数ラインもある開発ラインを巧みに統率し、適材適所に人員を配置し、スタッフのモチベーションをうまく高める。錯綜する問題点や課題を巧みにさばいて整理していくのが、中川イズムなのである。

ゲームをとりまく環境は、近年激変している。つねに目新しさを追いかけてきたハード開発競争の時代はいったん終焉し、ビデオゲームは円熟の時代になっている。新しいエンターテイメントに対しての過激な競争は、舞台をネット上に移しつつある。その中で、さまざまなジャンルから得たノウハウをもって柔軟に取り組んでいく姿勢は、ワウ エンターテイメントの未来を大きく切り開いていくに違いないと感じた。（石井ぜんじ）

DC GOODSLAND

今回ご紹介するのは、『BIOHAZARD CODE:Veronica』からUmbrellaとS.T.A.R.S.のロングスリーブTシャツ3種！　ファミ通DC読者のために限定数用意したぞ。

カプコン　BIOHAZARD CODE:Veronica

2534



2535



商品番号2534
Umbrellaロングスリーブ Tシャツ
カラー／ブラック　サイズ／L
……4800円（税別）

各限定 5着

商品番号2535
Umbrellaロングスリーブ Tシャツ
カラー／レッド　サイズ／L
……4800円（税別）

商品番号2536
S.T.A.R.S.　ロングスリーブ Tシャツ
カラー／ネイビー　サイズ／L
……4800円（税別）

2536



3回にわたってお贈りした『バイオハザード』ウェア特集。なんと、製造メーカーの倒産により在庫のみしか市場にないという状況。このチャンスを逃すともう入手不可能だ！

ご注文の方法

ダイレクトテレホンオーダーズ

ご注文の方法

以下の事項をお電話口でお伝えください

1. 氏名、年齢、電話番号、郵便番号、住所、職業
2. ご覧になった雑誌のタイトル
3. ご希望の商品の商品番号、商品名、数量

・お支払い方法は代金引換え払いとなります。
・商品到着時に、商品代金、発送手数料をお支払いください。

商品のお受取・お支払い

・商品の発送方法につきましては、代金引換え払いのみとさせていただきます。
・ご注文になった商品をお受取になる際、配達員に商品代金と発送手数料をお支払いください。
・発送手数料は、お買上金額の合計が2万円未満の場合は1000円。2万円以上の場合は無料です。

ご注意

・限定品は、申込み期間終了後に抽選となります。そのほかの商品は、お電話での先着順とさせていただきますので、在庫が品切れになった場合はご容赦ください。
・18才未満の方は保護者の許可が必要です。
・海外からのご注文はお受けできません。
・商品違い、汚損、破損の場合にのみ交換が可能です。

注文電話番号

フリーダイヤルファミ通ナンバーワン　**0120・832・781**

＜携帯電話からのご注文は……03・5651・1700＞

■ 平日 午前10時から午後5時まで ■ 土曜・日曜・祝日 午前10時から午後3時まで

12月22日午前10時から1月18日午後5時まで（12月29日から1月4日は、年末年始休暇のため受付をお休みさせていただきます。）

お問合せ先／株式会社エンターブレイン営業局　03・5433・7168
※ご紹介した商品は、ご注文電話でのお申込みとなります。

セガ経営シミュレーション SGGG 支援ページ

セガガガーン

題字　石井ぜんじ(GAMEST)　0000002

魂の本

新・電子立国
④テレビゲーム・巨富の攻防
相田洋・大墻敦共著／NHK出版
本体1456円十税　ISBN4-14-080274-X

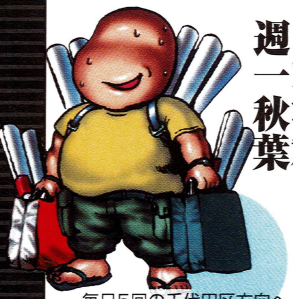


セガファンならばチェックしておきたいのが第8章の佐藤常務('97年当時）のインタビュー。SCシリーズ誕生秘話は胸が熱くなること請合い。

驚愕のスクープ!!

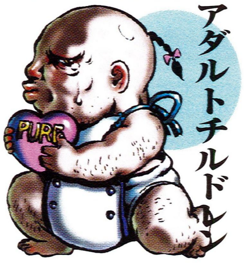
今回も『セガガガ』の全貌の片鱗を垣間見られる情報をお届けしよう。決して出し惜しみしてるわけじゃないぞ！

続々登場!! 不気味な開発者たち



週一秋葉（シュウイチアキバ）

毎日5回の千代田区方向への五体投地の礼と、週最低1回の秋葉原電気街詣でを欠かさない妖怪。情報収集力は高いが生産性は低め。
【推定戦力】★★☆



アダルトチルドレン

傷つきやすく、本当の自分を理解してくれる人に飢えているピュアな妖怪。他者への無頓着さは、モノ作りの現場においては許容範囲。
【推定戦力】★★★★

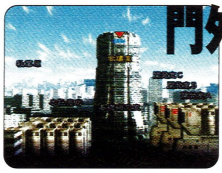


ハッタリ

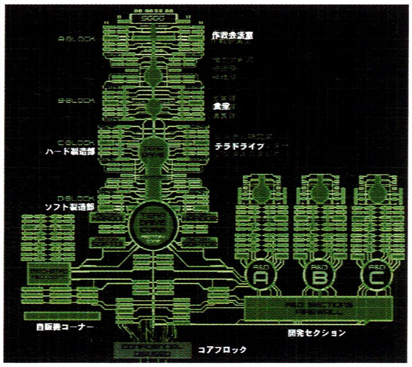
毎年どこからか現われて気がつくと消えている、業界の風物詩的な存在。得意技は「ゲームに関する認識の浅さを誇示すること」だ。
【推定戦力】★☆

門外不出!? セガ本社ビル見取図

「2025年型」



1951年、東京都大田区羽田に基礎部分が設立されて以来、幾度となく増改築をくり返されたセガ本社ビル。DCの全世界的大躍進の年に完成したメインタワーが目印だ！



●作戦会議室
プロジェクト・セガガガに選ばれた人間が、ゲーム業界制覇のためのあらゆる指令を下す場所。

●テラドライブ
スプライトを横方向に1677万個並べられるほど高性能なセガが誇るスーパーAIコンピュータ。

●ハード製造部
DC本体の故郷。1日100万台ペースで製造されているが需要には到底追いついていない。

●ソフト製造部
熟練した職人が、備長炭の遠赤外線レーザーにより、GD-ROMを1枚1枚丁寧に焼く場所。

●開発セクション
ＡＢＣの3つのセクションに分かれた超極秘セクション。日々キラータイトルが誕生している。

●コアブロック
セガ創業当時に建設され、のちに放棄された遺構。秘密が眠る。

●食堂
ランチは、味よし値段よしの750円（味噌汁付）。

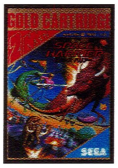
●自販機コーナー
各種ドリンクは2025年現在で驚異の100円。

発売日	未定	ドリームポイント	未定	発売元	セガ	対応周辺機器	未定
ジャンル	シミュレーションRPG	プレイ人数	1人	開発元	ヒットメーカー		
価格	未定	ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定	通信機能	未定		

70パーセント　12月22日現在 開発状況

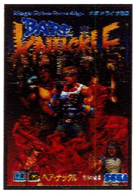
開発可能ソフトの箱で見る
セガ大躍進の軌跡

セガマークⅢ時代(1985〜)



厚紙製で、カートリッジにフィットする小さめのサイズ。（写真は『スペースハリアー』）。

メガドライブ時代(1988〜)



プラスチック製になり耐久力が大幅強化（写真は『ベア・ナックル』）。

セガサターン時代(1994〜)

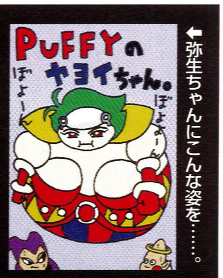


最新技術の導入により、薄さが極限まで追求される。そして現代に……（写真は『クロックワークナイト』）。

どうしようもなくアツイ
セガへの想いをイラストで…略して

DASOI

セガファンの皆さ〜ん！目を醒まさなくてもいいから、有無を言わせぬパワーを持ったセガ好きっぷりをはがきに書いて送ってねー。



←弥生ちゃんにこんな姿を……。

セガ栄光の歴史

ねつ造!!　前号で挙げた例がわかりにくいという内部クレームがあったので、今回はわかりやすいのを用意しましたよ。下のやつを見習って、景気のいいセガの出来事をデッチ上げてみよう!!　できたら下のあて先まで。

1992年7月	ソニックの満1歳の誕生日に米ディ○ニー社が「ソニックはミッ○ーマウスの友人」という設定を公式発表

キミもSGGGを応援しよう!!

このコーナー、中身はかなり流動的なので、あーせいこーせいチャーリー・コーセイといったご意見もバンバンお待ちしてます。おたよりには住所・氏名・年齢・電話番号もお忘れなく。誌面採用者にはすばらしい何かを進呈。

●あて先
〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通DC「セガガーン」係



セガガガHP情報　現段階ではこれといって新しい動きがないものの、好評のペーパークラフトデータは、これからも新作がアップされていく予定。真にセガを愛する者ならば、1週間……いや、1日に1回のペースでhttp://www.segagaga.comにアクセスしよう！

1980 1985 1990 1995 2000

SEGA CONSUMER HISTORY vol.16

セガ・コンシューマー・ヒストリー
～家庭用機に見るセガの歴史～

ジェネシス躍進 1989～



任天堂と互角のシェア争い

'88年のメガドライブ発売から約1年後、アメリカでも同じハードが"GENESIS(ジェネシス)"という名で発売された。当時最大のライバルは、もちろん任天堂。アメリカのセガと任天堂は、互いにハードの値下げ競争をするなど、熾烈なシェア争いを展開。199ドルでスタートしたジェネシスも、段階的にだが、一気に129ドルまで下げられた。

そして'91年、日本より少し早めに発売された『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』が追い風となり、市場を独占とまではいかずとも、任天堂を突き放すことに成功。ジェネシスは日本とは比較にならない好調ぶりを見せはじめる。これは『ソニック』が海外受けするキャラクターだったこともあるが、優秀なサードパーティーによるところも大きい。アメリカ人が好むスポーツ(フットボールなど)の名作を多数作ったエレクトロニック・アーツや、マニアックなゲームで有名なテンゲンなどだ。これらジェネシスで人気を得たゲームは、海外の好調の波として少しだが日本にも伝わっていく。

特別連載 セガ・ハード開発秘話 第6章 ジェネシスの奮闘

マスターシステムは任天堂さんのNESに先駆けられるかたちでシェアが伸びなかったので、つぎのマシンは欧米で先手を打ちたいと思っていました。そこで、1989年に16ビットのジェネシスを投入したのですが、すでに競争相手は任天堂さんだけではありませんでした。NECさんもPCエンジンという非常にバランスのとれたマシンを投入したのです。向こうでは"ターボ16"と名付けられた(グラフィックスエンジンがメモリーに対してアクセスするビットの数が16あることから)そのマシンは、8ビットなのに16ビットと間違われ、ジェネシス、スーパーNESとともに"16ビット戦争"などと騒がれました。

ドリームキャストまではビット競争みたいなところがあって、ビット数が倍になれば、倍よくなるといった印象がありましたからね。だから、メガドライブは"16-BIT"と大きく顔に書いてあるんです！ 日本では金散布してピカピカに光らせましたが、アメリカでは金は黄色と間違われやすく、あまりよろしくない、好まれないと。リセットボタンの青も同様です。だから、ジェネシスの"16-BIT"は銀、リセットボタンは灰色になりました。よりスマートにと("16-BIT"の)文字も小さくなっています。これは文化や価値観の違いによるものですね。おかげさまでソニックの活躍もあり、任天堂さんとは互角の戦いができました。



セガ 代表取締役副社長 佐藤秀樹氏

海外市場を支えたジェネシスの変遷

日本のメガドライブも海外のジェネシスも基本設計や性能はまったく同じ。だが、その名称や市場の方向性、スタイルは、文化の違いもあってか微妙に雰囲気が異なる。ちなみにCDXやNOMAD、ジェネシス3などは秋葉原などのごく一部で扱われていた時期もあるが、いずれも日本のセガによる正式発売ではない。ジェネシス用ソフトに関しても同様である。

GENESIS
SEGA／1989



メガドライブ発売から約1年後の、'89年9月に登場。左記の佐藤副社長の話にもあるとおり、メガドライブでは象徴的だった"16-BIT"の刻印が小さく、色もシルバーに。こんなところからもお国柄の違いがうかがえる。

GENESIS 2
SEGA／1993



ジェネシスの本体機能をそのままに、サイズを小さくした廉価版。これも日本でのメガドライブ2の発売が先行('93年4月)で、海外では若干遅れて登場となった。やはり表面のデザインは異なる。

GENESIS 3
MAJESCO／1998



ジェネシス2よりもさらにコンパクト化。驚くべきは、すでにセガのハードがサターンどころかDCに世代交替している'98年に発売されたこと。販売元はセガではなく、正式にライセンシー契約を結んだマジェスコという会社。

GENESIS CDX
SEGA



メガドライブとメガCDを一体化した、いわばワンダーメガの超小型版。サイズは大きめのCDプレーヤーといった感じ。少々不恰好になるが、なんとスーパー32Xも接続可能。

GENESIS NOMAD
SEGA



高画質液晶がうれしい携帯型。電池寿命は短いが、ヘッドホン、画面出力、2コンの端子もあり、通常の本体と遜色のない性能だ。

Sega Game Graffiti

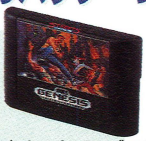
海外でのみ発売された名作・珍作も多数あり

海外ゆかりのサードパーティーのおかげで、日本のメガドライブ市場でも海外ソフトは発売された。だが、やはり本国で作られたソフトの総量から見れば、ほんの一部が海を渡ってきたに過ぎない。そして海外でしか発売されなかったものにも、まだまだおもしろいゲームは多数存在している。ここでは、それらのジェネシス用ソフトから興味深いものをピックアップしてみた。

異国の雰囲気漂うジェネシスソフトのパッケージ



←セガ・ブランドもののケースは日本と同じだが、ジャケの絵柄が濃い……。サードパーティーものにはケースが厚紙製のものも存在する。



↑カートリッジの形状は、両サイドのラインが少し異なる。

JAMES POND
Electronic Arts／1991



『ジェームスポンド』はなぜか日本では2作目しか発売されなかったが、あちらでは水上スポーツゲーム編が発売されるなど、人気のあるシリーズだったらしい。『007』のサントラに似たBGMなど、2作目と比べると映画のパロディー色が強めである。

Ms.PAC-MAN
TENGEN／1991



海外での元祖『パックマン』人気を受け、その続編としてアメリカで発売されたオリジナルゲーム。主人公は赤いリボンとルージュをつけた『パックマン』の女の子版で、迷路のデザインが異なる以外、基本ルールは同じ。ジェネシス版はテンゲンが移植。

CAPTAIN AMERICA and the AVENGERS
DATAEAST／1992



マーヴルコミックの有名ヒーロー4人が主人公の、同名アーケードゲームの移植版。アメコミならではのマッシヴな動きや、単純爽快なゲーム性など、データイースト独特のアクションセンスが光る。一時期日本での発売予定もあったが、中止に……。

PAPER BOY2
TENGEN／1992



日本ではテンゲンが発売した、あのアタリ社の『ペーパーボーイ』の続編。1作目と大きな違いはないが、車の下で修理している男、庭先でブランコに乗っている老夫婦など、新聞を投げつける対象(と、その愉快なリアクション)が、さらに豊富になっている。

Toejam & Earl in Panic on Funkotron
SEGA／1993



日本でもカルトなユーザーに支持されていた『トージャム&アール』は、ジェネシスでは続編が出ていた。キャラサイズの大型化＋横スクロールアクションという変更こそあるが、ファンキーなサウンドやインチキ宇宙人センス(?)はむしろパワーアップ。

Clay Fighter
INTERPLAY／1994



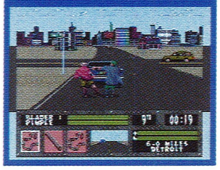
粘土(クレイ)で造形されたモンスターたちによる対戦型格闘。攻撃した相手がひしゃげたり、自分の体の一部をちぎって投げるなど、粘土であることをうまく活かした演出がおもしろい。開発はDC版『2K』シリーズなどで有名なビジュアルコンセプト。

Richard Scarry's Busy Town
SEGA／1994



"SEGA CLUB"シリーズとして発売された、低年齢ユーザー(3歳以上)のための知育ソフト。船の部品をはめ絵のように組み立てたり、配達屋になって商品を届けたりしながら、いろいろな物の名前を覚えられるようになっている。日本の"ピコ"的内容。

SKITCHIN
Electronic Arts／1994



感覚はエレクトロニック・アーツの『ロードラッシュ』に近いが、こちらはローラースケートひとつで車道をスイスイ走っていく。側を走る車につかまって速度を上げたり、ジャンプ台でトリックをキメたりと、発想は『ジェットセットラジオ』よりも時代を先取り。

MORTAL KOMBAT 3
Acclaim／1995



敗者の肉体を残虐に破壊する"究極神拳"で、一躍バイオレンス格闘として有名になったシリーズの3作目。残虐さはもとより、荒唐無稽さにも磨きがかかっている。日本では『2』まで発売したころにメガドライブが衰退しはじめてしまったため、移植されず。

Vectorman
SEGA／1995



海外オリジナルの主人公ベクターマンが、テレビの中で活躍する横スクロールアクション。一部の製品ROMに特殊なプログラムを入れて発売、その"特別版"を手に入れたユーザーに多額の賞金が贈られるという"懸賞"効果と相まって大ヒットを記録した。

お国が違えばゲームの雰囲気も変わる?

アクションなどの単純なゲームならともかく、海外ものを遊ぶときに困るのが"言葉の壁"。だが、メガドライブではローカライズがしっかりしたゲームも多かった。なかでも、テンゲンと初期のEAビクターのゲームは対訳センスがよく、もとの英語版の味を生かしつつ、ウィットに富んだ日本語化を行っていたのだ。

GENERAL CHAOS大混戦
エレクトロニック・アーツ・ビクター／1994



←兵士選択や練習画面のひと言が、軍隊ふうにやさぐれてナイス。

オーサムポッサム
テンゲン／1993



←地球環境系のクイズが名訳で、しかも本編よりも楽しめてしまう!?

ハイテクアーケードワールド

HI-TECH ARCADE WORLD

話題作『プラネットハリアーズ』を徹底攻略。システム246の『ブラッディロア3』も注目の作品だ。

文・構成：石井ぜんじ

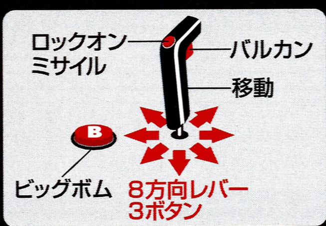


忘年会シーズンですが、待合せのまえについゲーセンに立ち寄ってしまう私でした。

敵のパターンを覚えて各個撃破！
プラネットハリアーズ

●セガ（開発元：アミューズメントヴィジョン）●カスタム基板●3Dシューティング●現在稼動中

敵の攻撃はどんどんパワーアップ。敵ごとに出現・攻撃パターンを覚え、対策を立てていくようにしよう。



す速いロックが攻略のカギ！

弾の避けかたも大事だが、それ以前に早くロックして敵を撃破していくことも大切だ。そうすれば撃ってくる弾の数も減るし、体当たり攻撃も防ぐことができる。ステージが進めば進むほどこの考えかたは重要になってくる。

す速くロックするために、まず敵の編隊の形をしっかり覚えよう。編隊が真横なのか、縦なのか、どこか一点に集まるのかを覚え、サイトを振っていくといい。出現まえから予測して、横なら横、縦なら縦にサイトを動かしているとすぐにロックできるぞ。敵を見てからロックしに行くのではなく、あらかじめその位置へ動かしておくのがコツだ。



←敵が多いときはサイトをす速く振ってロック。



←縦の編隊は珍しいが、覚えればロックも早い。

キャラクター性能の謎に迫る！

気になるキャラクターの性能差で、初心者に重要なのが移動速度の速さ。速いものほど誘導弾を振り切りやすい。その点でいえば、CORYが使いやすい。NICKは突出して遅いので注意しよう。

そのほかに重要なのは、ミサイルの強さだ。もっとも速く敵を破壊できるのがNICK。後半ステージで絶大な威力を発揮する。Xのミサイルはタイムラグが大きく、使いにくい。敵や弾に対する当たり判定は全キャラ共通だ。



←GLENNまたはCORYが初心者に使いやすい。



GLENN

平均的な能力をもつキャラクターだが、微妙に移動速度が遅め。ロックオンミサイルは同時に発射して着弾するので安定している。初心者には使いやすい。



CORY

もっとも移動速度が速く、地形への当たり判定も小さい。ミサイルは1発が着弾してから拡散して敵に当たるタイプ。ロックの数が少ないほうが早く破壊が可能。



X

移動速度はそこそこ速いが、ミサイルの発射が独特。1発ずつ順番に射出されるため、多くの敵をロックすると当たるまでに時間がかかってしまうのが気になるところ。



NICK

移動速度が遅く、敵の攻撃がかわしづらいため最初はつらい。しかしミサイルの強さが圧倒的なので、速攻で敵を破壊していくことができる。ハートもひとつ多い。

ゴールドをセッセと貯め込もう

ゴールドを貯め込めば、スターショップでパワーアップできる。体力回復は買えても、残るお金でロックオンフュエルやサイトラージを買う余裕があるかどうかがポイントだ。そのためにいちばん大事なのが、同時に複数の敵をロックオンして稼ぐことだ。また、ビッグボムを使うと、ザコ1匹につき100Gはいる。1面のスターショップを出たあとなどは、ザコが多いのでビッグボムを使って稼いでもいいぞ。

ゴールド出現の法則早見表

ザコを倒したときの最小金額
ステージ1で10G、ステージ2で20G……と、以下ステージごとに10Gずつアップ。

ダブルロックオン時の最小金額（最小金額に2ランク加算）
ステージ1で30G、ステージ2で40G……と、以下ステージごとに10Gずつアップ。

ロック数による金額の加算
1ロック+0G、2ロック+10Gとなり、以下ロックごとに10Gずつアップ。

そのほかの特記事項
※ザコが出す最大金額は100G
※中ボス以上の敵は最低100G以上（100G×いくつか）
※ビッグボムを使ってザコを倒した場合は1体につき100G

ステージ2攻略！　森の中は危険がいっぱい！

STAGE2 FOREO First half

ステージ2 前半

まず最初にザコの6機編隊が何度か登場。サイトを画面中央に置いてすべてロックして稼ごう。

そのあとの高速で飛来するマグナと呼ばれる敵はかなりの強敵。弾には誘導性能は低いものの、高速なのでかわしづらい。ここは天井が低いので上に追いつめられないこと。上下に動いてかわそう。

マグナの飛来中に、右にアイテムボックスがあるが無理に撃ちに行くと危険。できれば最後にあるボムの箱だけ開けておきたい。

森の中の誘爆機雷地帯は、その直前にバリアの入った箱がある。バリアを装着して切り抜けよう。

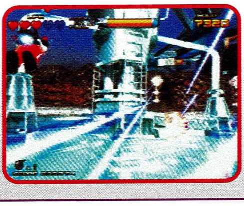
森を抜けると湖だが、ここでは気球の形をしたボンバルに注意。遠距離から避けにくい誘導弾を撃ってくる。バリアが切れたらボムを使うことを勧めたい。



⬅マグナは強敵。右側にはボムの箱がある。



⬅誘爆機雷地帯のバリアを逃さず取ろう。



⬅ビッグボムでボンバルを全滅させよう。

STAR SHOP

体力を回復してライフゲージを増やしたら、ロックオンフュエルとロックオンサイトラージを買っておきたい。1面ボスでのゴールドを回収しておかないと買えないこともあるので注意。ボムはあえて買う必要はない。



⬅ここで1万ゴールドくらいは欲しいところ。

STAGE2 FOREO Second half

ステージ2 後半

湖の中にある建物の中には、見えにくいがビッグボムふたつとライフ回復ひとつが隠されている。湖の中に入るまえからずっと操縦桿を左に倒しておかないと回収は困難。ボンバルはボムで倒して、アイテムを回収したほうがお得だ。

そのあとは洞窟へ入っていき、ウルティマジロと呼ばれる地上物が出現。ロックして破壊しよう。アイテムを取りにいったあとでは進路がずれるため、弾がかわしづらいので注意が必要だ。

再び森になるが、横に並んだメタウイングの8機編隊が非常に難しい。誘導弾なので、中途半端に避けると当たってしまう。思いっきり斜め方向へ操縦桿を入れ続けてかわそう。移動速度の速いキャラなら、大きく画面を回るように動いてもかわしやすい。

そのあとは背後からザコが出現。逃すと正面からレーザーを撃ってくる。確実にロックして撃っていけば問題ないはずだ。最後に体力回復が3つあるので忘れずに撃って回収しておこう。

⬇レバーを左に入れ続けていると、建物の陰からアイテムが3つ出現。





⬅ウルティマジロはマルチロックして稼ごう。



⬅8機編隊のメタウイングが最大の山場だ。



⬆逃すとレーザーを撃ってくるが、あまり強くないのでロックで稼ごう。

STAGE BOSS

ステージボス CYCLOEBA

巨大な目玉の形をしたサイクローバは、4つの形態を持ちそれぞれ違う攻撃をしてくる。この目玉は、攻撃を当てると閉じてしまうので、バルカンは御法度。ミサイルで1発ずつ大ダメージを与えれば速攻で倒すことができる。

第1形態は目玉弾を連打してくるので、上下に動いてかわしながらロック。第2形態は目玉からレーザーを出すので、正面に立たないで横からサイトをひっかけよう。第3形態は目玉が浮遊して逃げながら小目玉を出してくる。小目玉はぶつかりやすいのです速くロックして破壊し、稼いでおこう。

いちばん最後の第4形態は、すべての攻撃パターンが混じっていて、とくにレーザーの攻撃が厳しい。画面内に目玉があまり見えないくらい逃げ腰で戦おう。サイトは一瞬だけひっかかればよい。



⬆上下に目玉弾を連射してくる。タイミングよくかわそう。



⬆正面からロックに行くとレーザーが直撃。熱い視線に注意。



⬆浮遊して逃げながら、小さな目玉を出して攻撃してくる。



⬆レーザーは円を描いて撃ってくる。一瞬の隙にロックしよう。

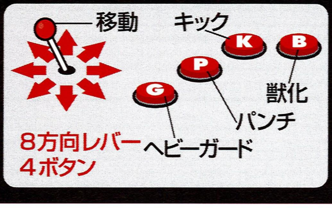


獣人格闘がシステム246でよりリアルに!

ブラッディロア3

●発売:ナムコ 開発:エイティング、ハドソン●システム246基板●対戦格闘●2000年12月下旬稼働予定

システム246の高いグラフィック能力が、獣化というゲームコンセプトの真価を体現したぞ。



シリーズ第3弾となる3D対戦格闘『ブラッディロア3』は、PS2互換基板のシステム246で制作されている。いままでとは比べものにならないくらいグラフィックが進化しているので注目だ。

システム的には、"超獣化"が加わったのがいちばん大きな変更だ。超獣化はゲージが満タンになったときにG+B+P or Kで発動。持続時間は12秒と短いが、このあいだは超獣化が解かれることはない。つまり、必殺技のビーストドライブが使いたい放題というわけ。そのほか、体力回復が早まったりと強烈きわまりないのだ。1試合で一度しか使えないのでここぞというときに発動させたい。





⬆獣化後には必殺技、ビーストドライブが出せる。

⬅獣化すると獣の特性を活かしてパワーアップ。

ぜ&編の(どーよ、このゲーム!?)

編　ひさしぶりに3D対戦格闘ゲームがゲームセンターに登場ですね。しかもPS2互換のシステム246でグラフィックが格段にきれいになった!

ぜ　いままでは獣人というせっかくのアイデアが、ハードウェアスペックによって迫力不足だった部分があった。しかし、今回は本当に獣人の迫力やカッコよさが表現できている。ブレイクするかもしれないね。

編　シオンの獣化後はすごい迫力ですね。でもアリスは相変わらず着ぐるみっぽいんですけど……。

ぜ　それはわざとでしょう(笑)。広いプレイヤー層に楽しんでもらえそうな作品だと思う。3D格闘慣れしている人ならそのまますなおに遊べると思うし、やり込もうと思えばかなり奥が深そう。

12人(匹?)の獣人たち

ゲージがあればいつでも獣化が可能。猛獣ならパワー型、コウモリなどはトリッキーな攻めが得意。



ぜんじのよもやま話

今号のお題　ポリゴン表現の進化と世界観の広がり

近年、ゲームでもっとも進化したのはポリゴン関係の技術だろう。ナムコの『ウイニングラン』がリリースされたころは、ポリゴンで物を動かすこと自体が画期的だった。ポリゴン数があまり出せない状況では、ただの箱を動かせばいいドライブゲームが作りやすかったのだ。

技術が向上してポリゴン数が多く出せるようになってくると、表現の幅と可能性がぐんと上がってくる。そしてついに、ポリゴンで人間を表現しようという試みが行われた。それがあの『バーチャファイター』シリーズである。

2Dで格闘ゲームを作るのと、3Dで作るのではスタートラインの感覚がまったく違う。2Dはアニメーションパターン上に当たり判定を持っているため、キャラパターンと攻撃判定が重要になる。そのおもしろさを突き詰めていけば、『ヴァンパイア』シリーズや『ギルティギアゼクス』のようなデフォルメされたデザインに行きつくであろう。

3D格闘の場合、もとが立体なので遠近感による臨場感は2Dより遥かに上。どうしても実物に近く作ったほうが自然で迫力がアップする。ゲーム的には物理法則や人体の構造から逸脱しにくいので、攻撃発生フレームが重視されることになる。

だがポリゴンが進化し、それにともなってモデリングの技術が向上してくると、実物以上の表現が可能になってくる。単なる実写ではなく、SFXの世界をそのままゲーム上のキャラクターでリアルタイムに表現できるようになっていくのだ。その感を強くしたのが、今回紹介した『ブラッディロア』である。

人間の姿を逸脱した獣化というコンセプトは、3Dではもっとも表現しづらいキャラクターだったはずだ。しかし、今回はシステム246のおかげで、そのテーマを完全にものにしている。今後はますます3D(格闘)アクションの世界観は広がっていくことだろう。

アーケード版はナムコから、家庭用はハドソンから(2001年3月発売予定)の『ブラッディロア3』だが、このほど公式サイトがオープンした。今作の紹介だけでなく、これまでのストーリーやキャラプロフィールなどオフィシャルな情報が盛りだくさんだ! また、アーケード版のエンディングで表示されるパスワードを入力すれば、ファンにはたまらないスペシャルコンテンツを見ることができるぞ! さっそくチェックしてみよう! http://www.bloody-roar.com/

WORLD WIDE DC Vol.17

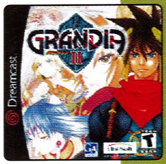
世界中で超盛り上がり!!
海外ドリームキャスト情報コーナー

アメリカのクリスマス商戦は事実上11月で終わるためゲーム市場も静かな雰囲気です。



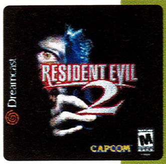
ちょっと雰囲気が違う、アメリカ版パッケージ

GRANDIA II



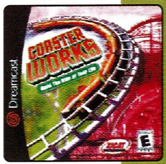
⬅北米ではUbiソフトから発売。ゲーム名もロゴも日本と同じで、パッケージの雰囲気も日本に近い。

RESIDENT EVIL 2



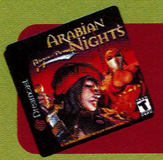
⬅『バイオハザード』シリーズの欧米名は『RESIDENT EVIL』。『2』は日本にほぼ1年遅れての登場だ。

COASTER WORKS



⬅なにを隠そう『ジェットコースタードリーム2』のパッケージ。フランス系のアンフォグラム社発売。

日本のゲーム市場は、12月に入ってからが本格的なクリスマス商戦だが、アメリカでは事実上11月中に終わってしまう。そのためDCソフトの発売予定も先月にくらべて半分程度。そんな中、日本製ソフトの活躍が目立っている。先月発売され、けっこう売れている『シェンムー』をはじめ、12月は『グランディアII』など期待作が多い。今回は日本とはひと味違うパッケージを集めてみた。



往年の名作アクション『プリンス・オブ・ペルシャ』が3Dで復活!!

Prince of Persia ARABIAN NIGHTS

発売：Mattel (USA) 開発：Avalanche (USA) 北米12月4日発売済

日本でもメガCDやPCエンジン、スーパーファミコンやゲームボーイなどで発売された往年のアクションゲームシリーズで、パソコン版最新作『プリンス・オブ・ペルシャ3D』をベースに開発された。1回のミスでも死んでしまうという、緊張感あふれる戦闘は基本的に本作でも同じ。事実上、演出に3Dを取り入れたリメイク的作品になっている。







マスダミホの海外ってどうなのよん♥



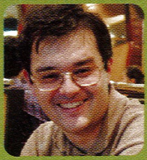
セガで海外PRを担当する、入社2年め、ニューヨーク育ちの阪神ファン!?

アメリカの『NFL2K1』ネット大会賞金総額は、なんと1000万円!!

ふぅ、今年もなんとか出たわ、ボーナス。なに買おうかしら、旅行？ 貯金？ でもこんなに働いているのに雀の涙ほどしかでないなんて……とぶつぶつ、ボーナスの明細をみながらあれこれそろばんを叩いていたところ、もっと楽勝にお金がゲットできるイベントを発見！ アメリカのセガドットコムでは12月5日から1月4日まで『NFL2K1』にちなんだ「セガネット・ボウル」をオンライン上で開催しているのです。セガネットの登録者は http://www.sega.net にアクセスしてこの大会に参加することができます。"ウォーク・ザ・ウォーク" "トーク・ザ・トーク"などいくつかの参戦方法があり、前者は4人のチームを組んで、実際にオンライン上で戦って優勝者を決めるやりかた。後者は自分のチームのすばらしさを250文字以内でプレゼンし、いかにユーモラスに熱意を伝えられるかということを競う大会。そしてこれらの賞金総額は、な、なんとキャッシュで1000万円なのです！ ひょえ～、そんなお金どこにあったんだ～。やっぱり活気のある市場はやることが違いますね～。1000万円かぁ～、いいな～。冬休みにアメリカに旅行の予定がある人は、ぜひアメリカ版DCでセガネットに登録しチャレンジしてみてください!! 私はのんびりボーナスの使い道を考えます。



籠谷クリストフのワールド🌐ワイドゲーム事情

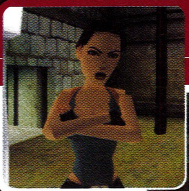


日・英・仏語を自在に操り、世界中のゲーム雑誌で活躍中。PCエンジン収集中。

2000万本以上売れたシリーズのヒロイン、これが最期か!?

『トゥームレイダー』はこれで終わり、と発売元のアイドス社は発表している。アメリカでは11月22日に発売された『クロニクルス』が、ララ・クロフトの最後の作品だというのだ。ララが死ぬ!? 信じられる？ ドリームキャストをはじめ、PS、PS2、GB、そしてゲームキューブなどで登場するだろう、このシリーズが？ これは注目をあびるためのマーケティング手法だと思う。

ゲームはララの葬式から始まる。この『クロニクルス』では『メタルギアソリッド』のように、こっそりと行動することも必要になった。日本でもDC版が発売された4作目はパソコン版からのベタ移植だったが、今回は最初からDCで開発したのでグラフィックはDCらしく大幅に改善されている。このゲームもまた『マトリックス』のような、いろいろな有名映画からのアイデアを取り入れているおり、連続した回想シーンのアイデアなども興味深い。そんなララ・クロフトのストーリーが本当に終わってしまうのか？ じつはつぎのシリーズが準備中であることが業界内では知られている。だから意味深なエンディングも、ただ単に次回作への布石なんだな、と少々興ざめしてしまう。しかし、グラフィックやゲームプレイは確実に進歩しているから、次世代の『トゥームレイダー』は期待できるかもしれない。



『ラストレベレーション』に続くシリーズ第5弾

TOMB RAIDER CHRONICLES

発売：Eidos (UK) 開発：Core Design (UK) 北米11月22日発売済





2001年には映画も公開される人気シリーズ本編第5弾。マップ自作機能はパソコン版だけで、家庭用ゲーム機版には付属していない。

DC Schedule in USA

発売予定	ソフト名	発売元
12/01	WHO WANTS TO BEAT UP A MILLIONAIRE	BERKELEY SYSTEMS
12/04	CHAMPIONSHIP SURFER	MATTEl
12/04	Grandia 2*	Ubi
12/04	Prince of Persia ARABIAN NIGHTS	MATTEL
12/05	Q-BERT	MAJESCO
12/06	Pod Speedzone	Ubi
12/06	THE GRINCH	KONAMI
12/14	RESIDENT EVIL 2*	CAPCOM
12/15	DONALD DUCK	Ubi
12/15	SPEED DEVILS 2	Ubi
12/18	Evil Dead: Hail to the King	T HQ
12/18	TETRIS	CRAVE
12/19	BANG! Gunship Elite	REDSTORM
12/20	CHARGE AND BLAST*	INFOGRAMES
12/20	COASTER WORKS*	INFOGRAMES
12/20	IRON ACES	INFOGRAMES
12/22	DUCATI WORLD	ACCLAIM

※12月12日現在編集部調査。予定は変更される可能性があります。＊印は日本発売済みのソフトです。

海外よもやま話

セガヨーロッパの『M・S・R』プロデューサー、佐藤カツ氏によると、アメリカはもちろんヨーロッパでもドリームキャストは本当に元気なようだ。ヨーロッパ全体で36万台しか出荷されず、品切れ状態のPS2よりも、実際に買えて（しかも半額!!）おもしろいゲームだらけのDCがショップでも並んでおり、売れている。レースゲームが人気なため、欧州版『セガGT』にはヨーロッパ車を中心に40車種以上も増え、ムービーもあるという（アメリカ版は日本版と同じ）。あらゆるゲーム機の中で『クレイジータクシー』『F355』『M・S・R』が最高のドライビングゲームだ、というイギリス人も多いのだ。

※関連Web：アバランチ（英語） http://www.avalanchesoftware.com/
セガ・オブ・アメリカ（英語） http://www.sega.com/sega/
アイドス（英語） http://www.eidos.com/

Pickup New Release

ピックアップニューリリース

ラインアップ

今回紹介する作品は、新年早々の発売を予定しているゴルフ、パチンコゲームの2本。どちらも"おやじゲー"なんて言われがちなジャンルだけど、2本ともインターネットへの対応をはじめ、ドリームキャストらしさが満載。新年になってもドリームキャストらしいラインナップはまだまだ続きそうだね！

※このコーナーの画面はすべて開発中のものです。

ゴルフしようよ2 ～新たなる挑戦～

発売日	2001年1月25日発売予定	発売元	ソフトマックス
ジャンル	スポーツ（ゴルフ）	開発元	ソフトマックス
価格	5800円	通信機能	対応（通信対戦）
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1～4人	対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス
ビジュアルメモリ	29ブロック		

開発状況 ？ パーセント

世界各国の選手とゴルフの試合が楽しめる『ゴルフしようよ』シリーズの続編が登場。今回は、前作から2年後の大会を舞台に、新キャラ7人を含む総勢22人の選手が熱いプレイを展開する。大会の舞台となるのは、新コースを含む計126ものホールだ。

遊びやすさも格段にアップ




↑→プレイ中にコースマップを見られるようになったのも改良点だ。

通信対戦で熱くなれ！

本作最大の魅力といえるのが、インターネットによる通信対戦。身近に対戦相手がいなくても、各地の見知らぬプレイヤーと、いつでも対戦が楽しめるのだ。



↑やはり人間との対戦がいちばん盛り上がるよね。



→多人数で対戦すればより熱い試合になるぞ。

ミニゲームもあるよ

用意されているミニゲームは、ブラックジャック（BJ）とスロットの2種類。勝つとポイントがもらえ、ポイントを貯めるとクラブなどの商品を入手できるぞ。



↑試合の合間にやるには最適のミニゲーム。



→BJはディーラーとの駆け引きがポイント。

ネッパチⅥ@VPACHI ～CRお宝探検隊～

発売日	2001年2月15日発売予定	発売元	ダイコク電機
ジャンル	その他（パチンコ）	開発元	ダイコク電機
価格	4800円	通信機能	対応（ホームページ、ネット大会）
ドリームポイント	240ポイント		
プレイ人数	1人	対応周辺機器	VGAボックス
ビジュアルメモリ	未定		

開発状況 ？ パーセント

全国のパチンコホールで、現在現役バリバリ稼動中のパチンコ機種を細部にわたりシミュレートするだけでなく、成果に応じて景品までもらえるパチンコソフト『ネッパチ』シリーズの第6弾。今回収録されている機種は、竹屋の最新機種である『CRお宝探検隊』。お宝を目指して奮闘する"岩男"たちのにぎやかなアクションが、見た目に楽しい人気パチンコ機種だ。

CRお宝探検隊（2000年、竹屋）



スペック

確変継続回数：リミッターなし
賞球：5&15
大当りラウンド：最高15ラウンド
大当り確率：1/317
確変時大当り確率：1/63.4
出玉：2250個
大当り図柄：14図柄
確変図柄：7図柄

『ネッパチ』ならではのシステムも健在

ネッパチホールで賞品をゲット！

最大の特徴は、今回ももちろん健在。ネットワークに接続して架空のパチンコホール"ネッパチタウン"の大会に参加し、連チャンを重ねるとホンモノの景品がもらえるのだ。



←Ⅲの画面。こんな景品が今回もらえちゃう!?

いろいろな角度から台を研究

実際のパチンコホールで勝つためのシステムも豊富。大当たり確率などの仕様は実機とまったく同じなのはもちろん、釘の調整や各種データベース分析なども自由にできるぞ。



←これもⅢの画面。釘調整で細かい研究も可能!?



GameWave DVD
VOL.4
全国書店にて
12月26日(火)
780円で発売!!
映画「FINAL FANTASY」
~現在製作中~
鬼武者
プロデューサー
稲船 敬二氏
ゲーム映像120分MAX大収録!
ドリームキャスト情報たっぷり収録!
ハードの垣根を越えて、すべてのゲーマーに捧げるゲーム映像満載のDVD-ビデオ! やり込み企画に、超絶プレイ、そのほかオモシロ企画がテンコ盛り! コレは買わねばッ!
これは雑誌ではありません。DVD-ビデオです!
お問い合わせ先：〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
電話(03)5433-7850 株式会社エンターブレイン
"生"プレイを大収録!
スーパープレイが連続で続出!
燃えろ!ジャスティス学園
コンボも熱血発動!

ファミ通一族の陰謀 〜21世紀最初のお年玉!!〜

いよいよ新世紀!! ファミ通一族はより過激にいきます!!

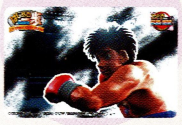
今回は過去最高の39種類のイラストを揃えました。ファミ通一族の陰謀のために描きおろしてもらったオリジナルイラストも用意しました。また今回は従来の50度数テレホンカードだけではなく、新しいタイプのプリペイドテレホンカード『もしもしカード』を使用したタイトルもあります。『もしもしカード』に使用されるのは40番の『eb! eb!ミュージック』。同番組のパーソナリティを務める那須めぐみチャンと白石妙子チャンの撮りおろしフォトを使用しています。しかも電話をかけるまえにおふたりの音声メッセージが聞けるのも、『もしもしカード』ならではの機能。ファミ通一族の陰謀キャンペーンのために新たに録音したオリジナルメッセージを聞くことができます。また『もしもしカード』はお安くなっています。

※もしもしカードとは※
一般電話や公衆電話、携帯電話からでも使用できるプリペイドテレホンカードです。電話機に差し込むカードではありません。カードに書いてある電話番号に電話して、カードに印刷されているカード番号を入力すると電話がかけられるようになります。カード番号を入力すると、那須めぐみチャンと白石妙子チャンの音声メッセージを10回まで聞くことができます。カードの残り度数は音声でお知らせ。メッセージを聞くだけなら、料金はかかりません。電話代も全国一律料金（1分20円）でお得です。

ファミ通DC 1/5.19号

ファミ通DC 1/5.19号

1 はじめの一歩 VICTORIOUS BOXERS
ESP



2 真・女神転生 トレーディングカード カードサマナー
アトラス



3 真・女神転生 デビルチルドレン 赤の書・黒の書
アトラス



4 ダンスサミット2001 バスト・ア・ムーブ
エニックス



5 トゥルーラブストーリー3
エンターブレイン



6 エムブレムサーガ
エンターブレイン



7 エムブレムサーガ
エンターブレイン



キミはどれを選ぶ?

9 エリーのアトリエ 〜ザールブルグの錬金術士2〜
ガスト



10 マリーのアトリエ 〜ザールブルグの錬金術士〜
ガスト



申し込み用紙

ご住所	□□□-□□□□ 都道 府県		
保護者のお名前			
フリガナ ご本人のお名前		保護者の印鑑	印
電話番号	（　　　）　　－		

希望するテレカの番号にひとつだけ○マルをつけてください。

1	2	3	4	5	6	7	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	

▲ふたつ以上に○マルをつけた場合やどこにも○マルがついていない場合、事務局で選ばせていただきます。詳しくは応募の注意をご参照ください。＊8番は欠番です。

キリトリ線

アンケート

①性別	男・女	②生年月日	19　年　月　日
③学年または職業	年生	職業	
④e-mailアドレス			
⑤趣　味	（　　　）（　　　）		
⑥好きなゲームジャンルに○をしてください。	(a)アクション (b)シューティング (c)RPG (d)パズル (e)スポーツ (f)アドベンチャー (g)シミュレーション (h)その他（　　　）		
⑦持っているハードに○をしてください。	(a)プレイステーション2 (b)プレイステーション (c)サターン (d)ニンテンドウ64 (e)スーパーファミコン (f)ネオジオ (g)ドリームキャスト (h)ゲームボーイ (i)ポケットステーション (j)ワンダースワン (k)ネオジオポケット (l)パソコン/Windows (m)パソコン/Mac (n)その他（　　　）		
⑧今回この雑誌を買った理由	(a)いつも買っている (b)記事が面白そうだったから (c)陰謀キャンペーンに応募するため (d)その他（　　　）		
⑨陰謀キャンペーンで欲しいと思うグッズは?			

▲ご記入の内容により、弊社より商品・サービスに関するご案内をお送りさせていただく場合があります。

注意
応募券は裏が見えるように**2枚とも上半分**だけしっかり貼ってください。
ファミ通DC　1/5・19合併号

応募券　　応募券

ダブルチャンス

応募者全員を対象に抽選で各編集部が応募者の皆さんのために特別に用意したグッズをプレゼント。どの応募券を貼って応募してくれたかによって抽選に参加できる賞品が違うので注意しよう。編集部がどのようなグッズを用意しているか確認して、欲しいグッズがあったらその雑誌や書籍についている応募券で応募してね。違う雑誌や書籍の応募券を組み合わせて応募した場合は両方の編集部の抽選に参加できるけど、両方の抽選に当たった場合、お届けする賞品はどちらかひとつになるぞ。
※当選者は発送をもって代えさせていただきます。



＜ダブルチャンスの賞品＞
週刊ファミ通………ファミ通オリジナルバッグ 100名様(2001年3月ごろ発送予定)
ファミ通PS2………タカラ　スティックショット 20名様(2001年4月ごろ発送予定)
ファミ通DC………ビジュアルメモリ 100名様（2001年4月中旬ごろ発送予定）
ファミ通64+………ファミ通64+特製手帳 100名様（2001年3月ごろ発送予定）
ファミ通ブロス……ゲームボーイアドバンス 20名様(2001年4月下旬ごろ発送予定)
ファミ通書籍………バンダイ製デジタルカメラ「C@Mail」（シーアットメール）50名様（2001年4月中旬発送予定）
ファミ通文庫………図書カード　30名様（2001年4月末ごろ発送予定）

●対象の雑誌と書籍
週刊ファミ通………1/5・12合併号（12/22発売）、1/19号（1/4発売）、1/26号（1/12発売）、2/2号（1/19発売）
ファミ通PS2 ……1/12・26合併号（12/22発売）、2/9号（1/26発売）
ファミ通DC………1/5・19合併号（12/22発売）、2/9号（1/19発売）
ファミ通64+ ……2月号（12/21発売）、3月号（1/20発売）
ファミ通ブロス……2月号（12/27発売）、3月号（1/30発売）
ファミ通書籍………2000年12月20日〜2001年1月中に発売される攻略本
ファミ通文庫………2000年12月20日〜2001年1月中に発売される新刊
※ファミ通書籍とファミ通文庫は応募券がついているオビが巻かれているものが対象です

11 バイオハザード -CODE:Veronica- 完全版 カプコン


12 燃えろ！ジャスティス学園 カプコン


13 鬼武者 カプコン


14 決戦II コーエー


15 ギルティギア ゼクス サミー


16 サンライズ英雄譚R サンライズインタラクティブ


17 はたらくチョコボ スクウェア


18 サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～ セガ

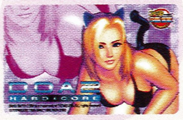

19 サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～ セガ


20 PHANTASY STAR ONLINE セガ


21 SONIC ADVENTURE 2 セガ


22 DARK CLOUD（ダーククラウド） ソニー・コンピュータエンタテインメント


23 不思議のダンジョン 風来のシレンGB2 ～砂漠の魔城～ チュンソフト


24 DOA2 HARD・CORE テクモ


25 UNiSON テクモ


26 風のクロノア2 ～世界が望んだ忘れもの～ ナムコ


27 7（セブン）～モールモースの騎兵隊～ ナムコ


28 テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン ナムコ


29 テイルズ オブ エターニア ナムコ

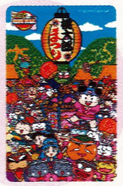

30 テイルズ オブ エターニア ナムコ


31 ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章 任天堂


32 ポケモンスタジアム金銀 任天堂


33 ポケモンスタジアム金銀 任天堂


34 マリオパーティ3 任天堂


35 桃太郎まつり ハドソン


36 グランディア パラレルトリッパーズ ハドソン


37 スーパーロボット大戦コンパクト2 第3部：銀河決戦篇 バンプレスト


38 ジバクくん 零の樹の果実 メディアファクトリー


39 いい電子 週刊ファミ通


40 ファミ通eb!eb!ミュージック♪ ファミ通.com もしもしカード


注意
・テレカのデザインは予告なく変更される場合があります。
・今回のサービスは、国内からの応募に限らせていただきます。海外からの応募は受け付けられません。8番は欠番です。

応募のきまり

※テレホンカードともしもしカードの二種類がありますので注意してください。

➡ 応募に必要なもの

・800円分の未使用切手
（もしもしカードの場合は600円）
・必要事項を記入した申込み用紙
・2枚の応募券（書籍の場合は1枚）

➡ 応募方法

1. キャンペーン対象の雑誌と書籍のオビについている応募券を切り取って申し込み用紙に貼ってください。週刊ファミ通と攻略本、文庫には1冊につき1枚、その他の対象雑誌には1冊につき2枚の応募券がついています。攻略本と文庫の応募券は1枚、雑誌の応募券は2枚の応募券が必要です。応募券2枚の組み合わせは自由です。
※攻略本と文庫の応募方法についてはキャンペーン対象書籍に入っているチラシをご覧ください。

2. 申し込み用紙に必要事項を記入します。小学生以下の方が応募する際は保護者の名前を記し、印鑑をもらってください。

3. 80円切手を貼った封筒に未使用切手と申し込み用紙を入れて、下記のあて先に送ってください。封筒の裏には住所、氏名、希望するテレカの番号を忘れずに書いてください。

応募の注意

・申し込み用紙には必要事項を必ず記入してください。
・応募に必要な未使用切手は封筒に貼らないように注意してください。
・封筒一通につき応募は一口です。
・欲しいテレカの番号に必ず○をつけてください。○がついていない場合は、事務局で選ばせていただきます。
・ふたつ以上に○をつけた場合は事務局で選ばせていただきます。
・応募用紙と封筒は黒か青のボールペンで記入してください。
・希望するテレカの番号をメモしておいてください。
・応募に必要な金額以上の切手が入っていても、差額は返却できません。
・使用済みのものや端の切れた切手、収入印紙、現金などは同封しないでください。
・同封された切手が応募に必要な金額に満たない場合は無効となり、応募物を返送させていただきます。
・応募券と申し込み用紙をコピーしたものは無効となります。
・テレカの発送は2001年4月末ころの予定です。

応募のあて先
〒136-8691
城東郵便局　私書箱25号
『ファミ通一族の陰謀～21世紀最初のお年玉!!』
ファミ通DC係

お問い合わせ
『ファミ通一族の陰謀』事務局
☎03・5677・5651
2000年12月20日（水）～2001年5月31日（木）
土・日・祝日および12月30日～1月4日を除く
午前9時半から午後5時半まで

応募の締切
2001年2月28日（水）
消印有効

software schedule
ソフトウェアスケジュール

さあ21世紀です！　今年はますます充実のラインナップになるはず！　2001年もドリームキャストから目が離せないゾ!!

12月28日発売予定（2本）

カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦



メーカー	セガ	価格	5800円（LIMITED BOX 8800円）
ジャンル	その他	プレイ人数	1人用
ビジュアルメモリ	2ブロック	通信機能	対応
対応周辺機器	VGAボックス		

サクラ大戦・キネマトロン 花組メール［注］



メーカー	セガ	価格	2800円
ジャンル	その他	プレイ人数	1人用
ビジュアルメモリ	6ブロック	通信機能	対応
対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス		

『サクラ大戦Dreamcast for Internet』発売!!



桜色のドリームキャスト本体とコントローラ＆ビジュアルメモリに、『ドリームパスポート3 サクラ大戦バージョン』と『サクラ大戦・キネマトロン 花組メール』、『サクラ大戦3』ムービーディスクを同梱したセット。25800円。

花組も愛用!?　サクラ大戦 コントローラ発売!!



『サクラ大戦 初回限定版』、『サクラ大戦2 初回限定版』に付属していたピンクのビジュアルメモリ＆ぷるぷるぱっくにベストマッチングする特製コントローラ。上記セットに付属のコントローラとはデザインが違う。2800円。

2001年1月1日発売予定（1本）

デ・ラ・ジェット セット ラジオ



メーカー	セガ	価格	5800円
ジャンル	アクション	プレイ人数	1人用
ビジュアルメモリ	4ブロック	通信機能	対応
対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス　※DD専売		

2001年1月18日発売予定（3本）

ギガウイング2



メーカー	カプコン	価格	5800円
ジャンル	シューティング	プレイ人数	1〜4人用
ビジュアルメモリ	19ブロック	通信機能	対応
対応周辺機器	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス		

超鋼戦紀キカイオー for Matching Service



メーカー	カプコン	価格	3800円
ジャンル	アクション	プレイ人数	1〜2人用
ビジュアルメモリ	3ブロック	通信機能	対応
対応周辺機器	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス ※DD専売		

FIGHTING VIPERS 2



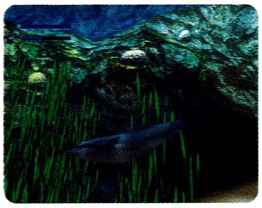
メーカー	セガ	価格	5800円
ジャンル	格闘アクション	プレイ人数	1〜2人用
ビジュアルメモリ	11ブロック	通信機能	対応
対応周辺機器	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス		

メーカーさんのイチオシ

ecco THE DOLPHIN ~DEFENDER OF THE FUTURE~　開発状況 99パーセント

発売予定日●2001年1月25日
発売元●セガ

メガドライブの名作がドリームキャストに登場！　グラフィックスはハンパじゃありません！　eccoといっしょにいざ冒険の旅へ！　セガファン待望の本作に、乞うご期待。（宣伝部 パブリシティチーム）





発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ネットワーク	対応周辺機器等	完成度(%)
2001年1月発売予定							
25日	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	カプコン	5800円	格闘アクション			?
	ecco THE DOLPHIN ~DEFENDER OF THE FUTURE~	セガ	5800円	アドベンチャー		ぷるぷるぱっく、VGAボックス	99
	ゴルフしようよ2 新たなる挑戦	ソフトマックス	5800円	スポーツ	○		?
	ハンドレッド ソード	セガ	6800円	シミュレーション	○	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	95
	ハンドレッド ソード @barai版	セガ	価格未定	シミュレーション	○	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	95
	ぼくドラえもん ~のび太くんおたすけ日記~	セガトイズ	5800円	シミュレーション			?
2001年2月発売予定							
1日	ザ・心理ゲーム	ヴィジット	4800円	その他			?
2日	エルドラドゲート　第3巻	カプコン	2800円	RPG	○	ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス	100
15日	ネッパチVI@VPACHI ~CRお宝探検隊~	ダイコク電機	4800円	テーブル	○	VGAボックス	40
22日	MSR - METROPOLIS STREET RACER -	セガ	5800円	レース	○	レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	85
未定	春雨曜日	NECインターチャネル	6800円	アドベンチャー	○	ぷるぷるぱっく、VGAボックス	65
	西風の狂詩曲（ラプソディ）	ソフトマックス	5800円	RPG	○		80
	FISH EYES｜Wild	ビクター インタラクティブ ソフトウエア	価格未定	シミュレーション	○	つりコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	70
	マクロスM3	翔泳社	価格未定	シューティング	○		80
今冬発売予定							
	ILLBLEED（イルブリード）	クライマックス・グラフィックス	価格未定	アドベンチャー		ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	ILLBLEED（イルブリード）@barai版	クライマックス・グラフィックス	価格未定	アドベンチャー		ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	ちQのトモダチ	ネクステック	価格未定	パズル	○		?
2001年3月発売予定							
22日	EVE ZERO 完全版	ゲームビレッジ	7800円	アドベンチャー	○	ぷるぷるぱっく、VGAボックス	75
	BIOHAZARD -CODE：Veronica-完全版	カプコン	価格未定	アドベンチャー		ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
未定	Angel Present（エンジェルプレゼント）	NECインターチャネル	6800円	アドベンチャー		VGAボックス	75
	井上涼子 ~ルームメイト~	データム・ポリスター	6800円	アドベンチャー		ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	ネッパチ2001@VPACHI（仮題）	ダイコク電機	価格未定	テーブル	○	VGAボックス	?
	POWER JET RACING 2001	CRI	5800円	レース	○	ぷるぷるぱっく、VGAボックス	60
	マリーとエリーのアトリエ	クールキッズ	価格未定	RPG			?
2001年4月発売予定							
	Close to ~祈りの丘~	キッド	6800円	アドベンチャー			40
2001年春発売予定							
	Innocent Tears（イノセントティアーズ）	グローバル・A・エンタテインメント/広美	6800円	シミュレーションRPG	○	VGAボックス	?
	NBA Hoopz	ミッドウェイ	価格未定	スポーツ			?
	エアロダンシングi	CRI	6800円	シミュレーション	○	アスキーミッションスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、ドリームキャスト対戦ケーブル、VGAボックス	60
	機動戦士ガンダム ネットワークバトル（仮題）	バンダイ	価格未定	シミュレーション	○		?
	グリンチ	コナミ	オープン価格	アクション			80

※●色のタイトルは今回初登場のソフトです。●色のタイトルは発売日が変更になったソフトです。●色のタイトルは周辺機器です。

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ネットワーク	対応周辺機器等	完成度(%)
	サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～	セガ	価格未定	アドベンチャー	○		?
	HAPPY★LESSON	データム・ポリスター	6800円	シミュレーション		ぷるぷるぱっく、VGAボックス	15
	バトルビースター	スタジオワンダーエフェクト	価格未定	シミュレーション	○	マイクデバイス	60
	プリンセスメーカーコレクション	ジェネックス	5800円	シミュレーション			50
	Fragrance Tale(フレグランステイル)	TAKUYO	価格未定	シミュレーション			30
	ミステリート ～不可逆世界の探偵紳士～	アーベル	価格未定	アドベンチャー			20
	メルティースクール	カルチャーブレーン	4800円	テーブル			?
	Ring Age	TAKUYO	価格未定	アクションRPG	○		?
	Ready 2 Rumble Boxing：Round 2	ミッドウェイ	価格未定	スポーツ			?
2001年発売予定							
	ALEXANDER The road to Percia	メディアファクトリー	価格未定	シミュレーション			?
	カルドセプト セカンド	メディアファクトリー	価格未定	テーブル	○		50
	SONIC ADVENTURE 2	セガ	価格未定	アクション	○		?
	パチスロ帝王DreamSlot(仮題)	メディアエンターテイメント	価格未定	テーブル	○		?
	Braveknight	パンサーソフトウェア	価格未定	シミュレーション			?
	MAGIC：The Gathering	セガ	6800円	テーブル	○	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	モンスターブリード	NECインターチャネル	価格未定	シミュレーション			?
発売日未定							
	ARMADA(アーマダ)	メトロスリーディー	5800円	シューティング		VGAボックス	95
	AQUA PANIC	セガ	価格未定	パズル		ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	ウッディ・ウッドペッカー レーシング	コナミ	価格未定	レース			?
	Age of Empires Ⅱ(仮題)	コナミ	価格未定	シミュレーション	○	ドリームキャスト・キーボード、ドリームキャスト・マウス	?
	SD飛龍の拳伝説EX	カルチャーブレーン	4800円	アクション		アーケードスティック	?
	NFL 2K1	セガ	5800円	スポーツ	○	ぷるぷるぱっく、VGAボックス	60
	ガイアマスター	カプコン	価格未定	テーブル	○		?
	Get Bass @barai版	セガ	価格未定	スポーツ			?
	こみっくパーティー	アクアプラス	価格未定	シミュレーション			?
	THE HOUSE OF THE DEAD 2 @barai版	セガ	価格未定	シューティング		アーケードスティック、ドリームキャスト・ガン、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	紫炎龍2(仮題)	童	価格未定	シューティング			?
	ZIPドライブ(仮称)	セガ	価格未定	周辺機器	―	―	―
	ジュリアン	フジコム	価格未定	アドベンチャー			?
	新格闘術 飛龍の拳列伝	カルチャーブレーン	5800円	アクション		アーケードスティック	?
	スーパーロボット大戦α	バンプレスト	価格未定	シミュレーションRPG			?
	ストリートファイターZERO3 for Matching Service	カプコン	価格未定	格闘アクション	○	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく ※DD専売	?
	セガガガ	セガ	価格未定	シミュレーションRPG		※DD専売	70
	センチメンタルプレリュード	NECインターチャネル	価格未定	ジャンル未定	○		33
	ZOMBIE REVENGE @barai版	セガ	価格未定	アクション		アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	Dark Eyes(仮題)	ネクステック	価格未定	RPG	○		?
	DARK ANGEL：ANNA'S QUEST	メトロスリーディー	価格未定	アクションRPG			?
	ダイナマイト刑事2 @barai版	セガ	価格未定	アクション		アーケードスティック、VGAボックス	?
	www.サッカー ～参加者募集！～	クリーンフライト	5800円	シミュレーション	○		?
	鄭問之三國誌(チェンウェンノサンゴクシ)	ゲームアーツ	価格未定	シミュレーション			?
	Dee Dee PLANET	セガ	2800円	アクション	○	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	10SIX ～Own.Mine.Defend.Attack.24-7.～	メーカー未定	価格未定	シミュレーション	○		?
	トレジャーストライク @barai版	キッド	価格未定	アクション	○	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく	?
	虹色天使	ジャパンコーポレーション	価格未定	シミュレーション			?
	パチってちょんまげ(仮題)	ハックベリー	価格未定	テーブル	○		?
	ハムナプトラ ～失われた砂漠の都～	コナミ	オープン価格	アドベンチャー			70
	はるかぜ戦隊Vフォース ～翼の向こうに～	ビングキッズ	価格未定	シミュレーション			?
	Baldur's Gate ーバルダーズ・ゲートー	セガ	価格未定	RPG	○		?
	ビックリマン2000 仮名レオン斬帝の陰謀(仮題)	セガ	価格未定	アクションRPG	○	VGAボックス	?
	フライトシミュレーター(仮題)	コナミ	価格未定	シミュレーション			?
	プロ指南麻雀「兵」DX	カルチャーブレーン	5800円	テーブル	○		?
	モンスタートラック	コナミ	価格未定	レース			?
	Littledream	パンサーソフトウェア	価格未定	アクション			?
	LiltherB ～リルハーブ～(仮題)	TAKUYO	価格未定	パズル			?
	リングス	コナミ	価格未定	スポーツ			?
発売検討中							
	OUTTRIGGER(アウトトリガー)(仮題)	セガ	価格未定	アクション	○		35

※発売スケジュール、ゲームの完成度は12月15日現在のものです。
※ネットワーク欄には、そのタイトルがなんらかのネットワーク機能に対応している場合に○がついています。
※"DD専売"タイトルは、ドリームキャストダイレクトのみでの販売となります。(http://www.d-direct.ne.jp/、またはTEL03・5352・1500)
※"ドリコレ"は、既発売タイトルを安価で再リリースする"ドリームキャストコレクション"のことです。
注：初回生産分のみ『サクラ大戦3』ムービーディスク付き。

ただいま！ 好評レンタル中!!

全国約600店舗をかまえるTSUTAYAで、レンタル可能なドリームキャスト作品、全16タイトルを紹介。そろそろ新タイトルもラインアップに加えてほしいよね。

SONIC ADVENTURE International(アクション)	チューチューロケット！(パズル)
ゾンビリベンジ(アクション)	スペースチャンネル5(アクション)
ダイナマイト刑事2(アクション)	バーチャファイター3tb(アクション)
THE HOUSE OF THE DEAD 2(シューティング)	突撃！てけてけ!!トイレンジャー(シューティング)
バーチャコップ2(シューティング)	ROOMMANIA#203(シミュレーション)
レンタヒーローNo.1(RPG)	BLUE STINGER(アドベンチャー)
バーチャストライカー2 ver.2000.1(スポーツ)	Get Bass(スポーツ)
あつまれ！ ぐるぐる温泉(テーブル)	シーマンえさディスク(その他)

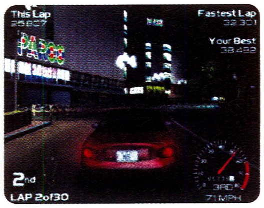
※12月15日現在

MSR
- METROPOLIS STREET RACER -

開発状況 85 パーセント

発売予定日●2001年2月22日
発売元●セガ

最近の海外ゲームは本当にすごい！　世界の名車でロンドン・サンフランシスコ・東京を駆けぬけろ！　とくに渋谷・新宿は本気でうりふたつ。リアルすぎて笑えます。
(宣伝部 パブリシティチーム)



ミステリート
～不可逆世界の探偵紳士～

開発状況 20 パーセント

発売予定日●2001年春
発売元●アーベル

12月21日に発売された『探偵紳士DASH！』。その続編とも言うべき今作では、本格推理物でみなさんの頭を活性化させます！　今号掲載のインタビューも要チェック!!
(企画広報部　星野)



春雨曜日

開発状況 65 パーセント

発売予定日●2001年2月
発売元●NECインターチャネル

どこか懐かしく、そして暖かい感じのする温泉旅館を舞台とした本作。アフレコは終了し、現在はビジュアルをブラッシュアップ中！　完成まであとちょっと!!　現在全力疾走中!!
(広報　山崎)



次号予告

next

ファミ通ドリームキャスト
2月9日号



©SEGA/Smilebit

『ハンドレッド ソード』をはじめ
ドリームキャストタイトルの**最新情報、徹底攻略満載!**

新作を**発表**する
NECインターチャネルを**特集**

DCならではの**ネット情報**、
海外情報など**オリジナル企画**も**充実!**

絶対見逃せない2月9日号は、
1月19日(金)発売! 定価550円

ファミ通DC関連のイベント情報

読者サポーターズ トークライブin東京 参加者 募集!!

1月21日(日)午後1時ごろから、東京都内でDCクリエーターなどを招いての本誌読者限定トークショウを行います。

参加方法

応募は、ハガキに、参加したいイベント名・住所・氏名・性別・年齢・電話番号・FAX番号・Eメールアドレス・サポーターズ会員ナンバー(会員の場合)・好きなゲームジャンル・嫌いなゲームジャンル・編集部へのコメントをハガキに明記のうえ応募してください。締切は、1月9日(火)必着です。同日の18時まで、読者サポーターズ専用ホームページ(http://www.f-dc.com/)、電子メール(info@f-dc.com)及び読者用FAX 03・5433・7877でも応募を受け付けております。参加は無料、応募者多数の場合は抽選のうえ、当選した方にのみハガキで御連絡いたします(抽選はサポーターズ会員を優先しております)。会員でない方もドンドン参加してください。イベントの日時場所、内容等は変更される場合があります。ご了承ください。各イベントの詳細や、新規イベントの緊急告知等は上記ホームページで決定次第掲載していきます。皆様の参加をお待ちしています。

編集後記

●現在部屋中、雑誌や文庫、マンガなどで溢れかえり足の踏み場がない。どうやら年末はそれの整理に追われそう。 (池村)

●海外DC版『QⅢA』を購入。米国のFPS野郎どもとネット対戦しようと画策し、さっそく海外のセガネットに接続。アメリカ人の"SaTsuJiN"さん、殺してくれてありがとう。 (おほむら)

●またも田村氏と2週間会社にカンヅメ。あまりに長いんで会社で4回も洗濯しちゃったよ。あとは芝刈りもできればこの会社で昔話が作れるってもんだね。 (ヒゲ太)

●もういくつ寝るとお正月。お正月といえばお年玉。すっかりもらう立場からあげる立場になって、大人のツラサが身にしみてます。だけど、甥っ子には奮発しちゃうんだなあこれが。 (こだまっち)

●ゲームしてばっかの1年だったなぁ。なんて毎年振り返りながら、みんないっしょに年をとっていくのかも。楽しいことを楽しい人たちと共有できれば幸せですよね。ですか? (え)

●この本が出ているころにはのんびりしているハズ。戦士の休息(なんちゃって)。来年もがんばります。 (古屋)

●年末2週間の冬休みは何をするか? とりあえず30日までは昼は株価の動きに貼りつき。夜は『PSO』か。どっちも電話代がかかるので田舎では無理そう。 SIN(オカルト)荒沢

●2週間会社に泊まり1ヵ月休みがとれなかったため、身も心もぼろぼろに。おかげで持病も復活。せっかくレジェ買えたのに何もいじってない。膨大な個人データ……。 (田村)

●健康診断の結果がきた。総合判定Cですか……。まぁ悪いのは肺だけなんだけどね。でもタバコだけはやめられません。あ、あと酒もやめられませんなぁ。 (オヤジか? ノリック)

●千石駅から巣鴨駅に向かって徒歩3分。久々にとんこつラーメンの千石自慢に行ったところ大幅にバージョンアップしてました。麺を改良して延びにくくしてるところがポイントですぅ~。 (にっしー)

●学生時代の後輩たちが、ここを見て俺の存在と近況を確認しているらしい。悪かったな、まだいるよ! (みのちん)

●今年はネットゲームに開眼。そんなわけで、ベストゲームはPCの『エイジ・オブ・エンパイア』。ほんとにはまりました(まだやってたり……)。DCにもこんなネットゲームの出現を願っております。 (加藤政樹)

●いまどきのロボット技術を見ていると、いよいよ21世紀って感じがするよね。これで透明チューブの高速道路ができれば、ホントに未来な感じがするんだけど(笑)。 (ムネタツ)

●久々にジョニー・サンダースのアルバムなんぞを購入。アコースティックライブ盤。毎度のごとく、ボーカルへろへろ、ギターよれよれ、でもロック! は~、泣ける……合掌。 (いのふえ)

●サニーデイ・サービス。解散すると知って、自分がこれほど好きだったことに気がついた。 (ほんと好きです☆あさごろう)

●20世紀最後禁止! 21世紀最初も禁止! (ちるぞう)

●コブラさん女の子お誕生おめでとう~!! 射手座の莉里ちゃんです。これからが楽しみね~。 (お祝いまだしてないすけお)

●祝・カズ&ゴン日本代表復帰! (コブラ小林)

●大江戸線開通で、家から日本橋三越までバスで行けなくなった。一ツ橋へも、病院の帰りに三越に寄れた目黒からのバスも路線短縮or廃線。手足をもがれた気分。都バスよ、カムバック!! (NORIKO)

●ファミ通ドットコム http://www.famitsu.com/ リニューアルにともない、会員用(登録無料)メールニュースで12月4日から毎週月曜に簡単なコラムを書いています。メール環境のある方、そちらもよろしくね!! (本誌編集長:相沢浩仁)

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通DC編集部「○○○」係

CALENDAR&SCHEDULE
カレンダー&スケジュール

DECEMBER	22 FRI	ファミ通DC 1月5・19日合併号発売 スーパーストリートファイターⅡX for Matching Service
	23 SAT	
	24 SUN	
	25 MON	
	26 TUE	
	27 WED	
	28 THU	カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦 カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦(LIMITED BOX) サクラ大戦 キネマトロン 花組メール エアロダンシングF(ドリコレ) サクラ大戦コントローラ サクラ大戦Dreamcast for Internet
	29 FRI	
	30 SAT	
	31 SUN	
JANUARY	1 MON	デ・ラ・ジェットセットラジオ
	2 TUE	
	3 WED	
	4 THU	
	5 FRI	
	6 SAT	
	7 SUN	
	8 MON	
	9 TUE	
	10 WED	
	11 THU	
	12 FRI	
	13 SAT	
	14 SUN	
	15 MON	
	16 TUE	
	17 WED	
	18 THU	ギガウイング2 超鋼戦紀キカイオー for Matching Service FIGHTING VIPERS2
	19 FRI	ファミ通DC 2月9日号発売

STAFF ON FAMITSU DC



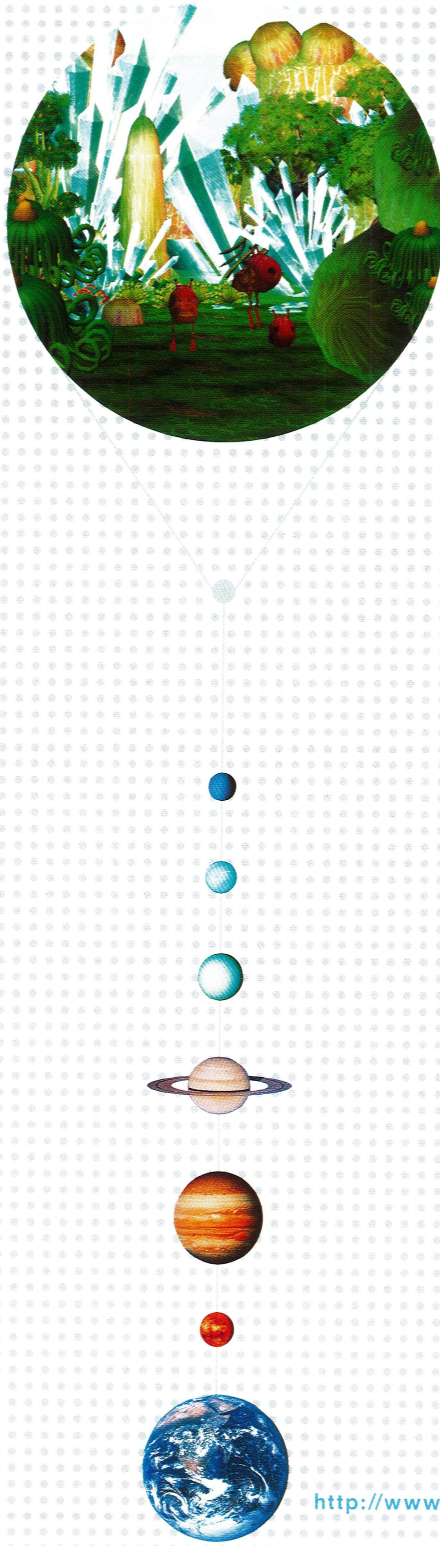
発行人 浜村弘一
編集人 松本秀寿
編集長 相沢浩仁
アートディレクター 助川ミツ子
編集委員 北根紀子
編集スタッフ 小林利治/荒沢伸二/加藤政樹/西村俊行/佐藤稔/松井宗達/鈴木規康/田村雅/遠藤栄昭/片井美樹雄/児玉守/古屋陽一/大村和義/池村慎一
制作スタッフ 日花隆/井上圭司/大山朝子
フォトグラフ St.Atom/前川紀子/長谷川朗/齋藤義典
進行 川合昇/藤田昇/伊藤美穂/中井優一
編集協力 石井ぜんじ/加藤久人/志田英邦/田川ラメ夫/田中和也/善之字元帥/戸塚伎一/杉林充章/寺崎宏之/増田美帆/貴山北代/佐藤大作/籠谷クリストフ/キャサ夫/氏家雅紀/MVP/小池麻里子/伊達平/山口康弘/若人/s-dora/シタタメヤ/伊藤海次/松本亮
制作協力 井澤俊二/落合進/風間新吾/小関敏博/さいとうりか/Kプラスアートワークス(小林博明/小林聡美)/小林えみこ/斉藤かよこ/ジオグラフィカ(木村明咲子)/佐和健治/フリーウェイ(斎藤弘明/須田亜矢子/小牧智弘/森理絵/高橋義孝/芝智之/渡部千里)/山内大助/松島浩一郎/ウィッチプロジェクト/キンダイ
広告営業 増形幸夫/安部寿一/原川朗広/平野修策/佐々木利恵/田山麻子
雑誌営業 酒井朋喜/堂前秀隆
業務部 長友勝明
海外特派員 みちよ・パティロ


DK
ダイコク電機株式会社
Dreamcast
おうちでフィーバー!!
10連チャンで
海外旅行!!
ネットでパチンコ! 連チャンで景品ゲット!!
ネッパチIV
~CR嗚呼!!花の応援団3~
ネッパチV
~CRモンスターハウス~
12月14日 同時発売!! 予価 4,800円(税別)
ネットワークパチンコはダイコク電機。
@VP@CHI
★ジャンル:景品ネットワークパチンコ★ ※詳しくは店頭にて
©DAIKOKU DENKI CO.,LTD.,2000 ©SANSEI ©どおくまんプロ/CoMixWave ©TAKEYA "Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。


ASCII
相手チーム考察中。
消化試合中…。
ただいま、
ペナントレース真っ最中。
代打検討中。
他試合観戦中。
薗部博之
制作・監修
BEST PLAY
ベストプレー
プロ野球
'00
BASEBALL
TM
採配の妙にひたるか、勝負の厳しさに泣くか。
全ては監督のウデしだいだ!!
『ベストプレープロ野球'00』は、プレーヤーが12球団のいずれかの監督になり、チームを優勝へと導いていくシミュレーション野球ゲーム。しかしアクションは一切なし。状況にあわせて的確な采配をふるい、めざすはリーグ優勝、そして日本一!パワーアップした通信対戦、より詳しくなった記録やデータなど新機能満載。だからなかなか勝てない、でもやめられない。ああ、監督の仕事はオモロクルシイ…。プロ野球2000年の最新データを搭載し、ネットワーク対戦も絶好調。さあ、いよいよペナント開幕です!
●2000年最新データ搭載で日本シリーズも予想可能?!
●インターネットで12人まで対戦可能!
●オリジナルチームの作成、対戦可能!
●Microsoft、Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
ベスプレ対応USBマウス
「アスキーテンキーマウスUSB(仮称)」
2000年冬発売予定
価格未定
NPB
(社)日本野球機構/フランチャイズ11球場公認
©2000 パリティビット ©2000 ASCII Corporation
株式会社パリティビット
好評発売中 9,500円(税別)
Windows95/98/2000/NT4.0対応
リニューアルオープン▶http://www.asciirocket.com
株式会社アスキー
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10

ASCII

Dreamcast



ニンゲン同志の愛は、
もう語り尽くされたのかも知れない。

西健一　坂本龍一
DIRECTOR　PRODUCER

コトバでは語らないRPG

LACK OF LOVE

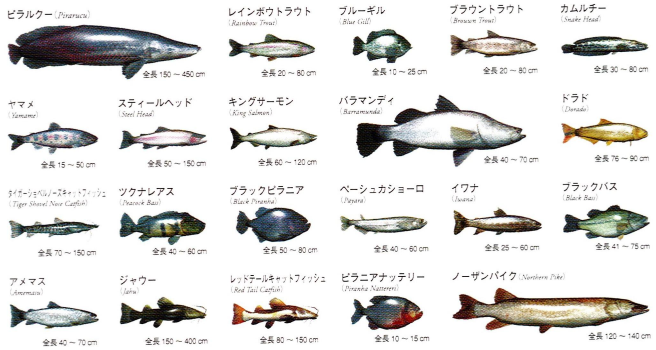
http://www.lack-of-love.com

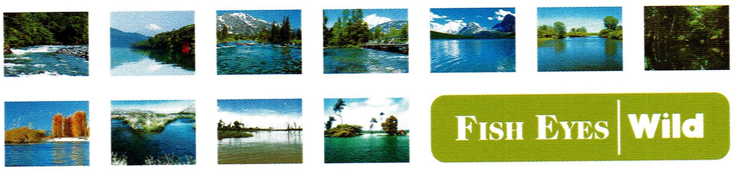
DIRECTED BY KENICHI NISHI PRODUCED BY RYUICHI SAKAMOTO

2000.NOVEMBER.2 ON SALE



世界中のアングラーの憧れ。
夢の魚(ターゲット)たちがリアルに迫る!





FISH EYES | Wild

※各魚の全長はゲーム中で扱われるサイズです。※写真は開発中のもので実際の商品中の画像とは異なる可能性があります。

これが「フィッシュアイズ/ワイルド」!

●ドラド、ピラルク、スティールヘッド、バラマンディなど、世界中から選りすぐった釣り人あこがれのビッグフィッシュが総登場します。

●日本の渓流から南米のアマゾン川に至る世界各地の美しい釣り場を、自然の姿そのままに表現しました。あたかもそこにいるかのような臨場感をお届けします。

●激しく飛び散る水しぶきや水底で巻き上がる土けむり! 縦横無尽に暴れまわるビッグフィッシュとの激しいファイトや水面ぎりぎりの駆け引きが、釣り人の狩猟本能をかき立てます。

●繊細なターゲット(魚)には感度の良いタックル(道具)。獰猛なビッグフィッシュには強靭なタックルと、相手に応じて使い分け可能なアイテム類。初心者の方にはターゲットに合わせたセットも用意されています。

●水のせせらぎ、鳥のさえずり、虫の鳴き声などを 3D サウンドで臨場感豊かに演出しました。大自然の息吹が家庭にいながら体感できます。

●ドリームキャストだからもちろんネットワーク対応。日本中のライバルたちと釣果ランキングを競い合えます。

●フィッシングコントローラー対応により、臨場感あふれるビッグファイトが体験できます。

■ **フィッシュアイズ/ワイルド**
■ ジャンル:ネイチャー&フィッシング
■ 2001年2月 発売予定
■ 標準価格¥5,800(消費税別)

株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア
〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル7F
ホームページアドレス http://www.vis.co.jp/

T1126473010557

PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©Enterbrain 2001 雑誌26473-1/19

SEGA OFFICIAL FAMITSU Dreamcast 5.19 JANUARY 2001